

**KEOLAHRAGAAN**

**LAPORAN PENELITIAN PENDIDIKAN KARAKTER  
TAHUN ANGGARAN 2015**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN AIR (*WATER FUN GAMES*) UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN POTENSI BERENANG DAN  
PERILAKU KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR  
(TAHUN KE-II)**



*Oleh :*

**Ermawan Susanto, M.Pd./ 19780702 200212 1 004  
Drs. AM. Bandi Utama, M.Pd./ 19600410 198903 1 002**

**DIBIYAI OLEH DANA DIPA UNY**

**Surat Perjanjian Penugasan dalam Rangka Pelaksanaan Program Penelitian  
Pendidikan Karakter Tahun Anggaran 2015 Nomor: 312a/LT-PK /UN34.21/2015**

---

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
TAHUN 2015**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**LAPORAN AKHIR PENELITIAN PENDIDIKAN KARAKTER**

1. Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Air (*water fun games*) untuk Meningkatkan Kemampuan Berenang dan Perilaku Karakter Siswa SD
2. Ketua Peneliti :
- a. Nama lengkap : Ermawan Susanto, M.Pd.
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki
- c. NIP : 19780702 200212 1 004
- d. Jabatan Fungsional : Dosen
- e. Jabatan Struktural : Lektor Kepala
- f. Bidang Keahlian : Pendidikan Jasmani (Renang)
- g. Fakultas/Jurusan : Ilmu Keolahragaan (Pendidikan Olahraga)
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
- i. Telepon kantor/HP : (0274) 513092, 0813 2879 4517

3. Tim Peneliti :

No	Nama dan Gelar	NIP	Bidang Keahlian
1.	Ermawan Susanto, M.Pd.	19780702 200212 1 004	Pendidikan Jasmani
2.	Drs. AM. Bandi Utama, M.Pd.	19600410 198903 1 002	Pendidikan Jasmani

4. Mahasiswa yang terlibat :

No	Nama	NIM	Prodi
1.	Galih Febriantoro	11601241057	Pendidikan Jasmani
2.	Rosik Pratikno	11601244130	Pendidikan Jasmani

5. Pendanaan & Jangka Waktu

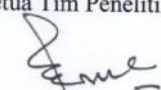
- a. Jangka Waktu Penelitian : 6 Bulan ( April s.d. September 2015)
- b. Biaya Total yang Diusulkan : Rp. 20.000.000,-
- c. Biaya yang Disetujui : Rp. 20.000.000,-

Mengetahui:  
Dekan FK UNY



Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed  
NIP 19640707 198812 1 001

Yogyakarta, 4 November 2015  
Ketua Tim Peneliti,

  
Ermawan Susanto, M.Pd.  
NIP 19780702 200212 1 004

Mengetahui,  
Ketua LPPM UNY,



Prof. Dr. Anik Ghufroon  
NIP 19621111 198803 1 001

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan karuniaNya sehingga penelitian pendidikan karakter UNY tahun 2015 yang berjudul: *Pengembangan Permainan Air (water fun games) untuk Meningkatkan Kemampuan Potensi Berenang dan Perilaku Karakter Siswa Sekolah Dasar Tahun Ke-II*, telah selesai dilaksanakan.

Penelitian ini dibiayai dengan Dana DIPA UNY melalui **Surat Perjanjian Penugasan dalam rangka Pelaksanaan Program Penelitian Pendidikan Karakter Tahun Anggaran 2015 Nomor: 312a/LT-PK /UN34.21/2015**. Penelitian ini dilaksanakan oleh tim yang terdiri dari 2 (dua) orang dosen antara lain: (1) Ermawan Susanto, M.Pd. (Ketua); dan (2) Drs. AM Bandi Utama, M.Pd. (Anggota ). Penelitian ini dapat terlaksana berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu kami menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Rektor UNY yang telah memberi kesempatan dan izin dalam pelaksanaan penelitian dana DIPA UNY.
2. Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) UNY yang telah memberi izin dan memfasilitasi segala kegiatan penelitian.
3. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY yang telah memberi ijin kegiatan penelitian dana DIPA UNY.
4. Prof. Dr. Suparno dan Dr. Mukminan, selaku pembahas dalam kegiatan seminar instrumen dan seminar hasil penelitian.

Demikian laporan ini kami buat dengan harapan semoga memberi manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 30 Oktober 2015  
Ketua

Ermawan Susanto, M.Pd.  
NIP 19780702 200212 1 004

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	1
Halaman Pengesahan .....	2
Prakata .....	3
Daftar Isi .....	4
Abstrak .....	5
Abstract .....	6
 <b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	 7
A Latar Belakang Masalah .....	7
B Rumusan Masalah .....	9
C Road Map Penelitian .....	10
D Urgensi Penelitian .....	11
E Tujuan Penelitian .....	11
 <b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b> .....	 12
A Hasil Penelitian Pendahuluan .....	12
B Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan ( <i>aquatic teaching based on games</i> ....	14
 <b>BAB III. METODE PENELITIAN</b> .....	 17
A Desain Penelitian .....	18
B Subyek Penelitian .....	18
C Instrumen Penelitian .....	18
D Variabel Penelitian .....	18
E Luaran Penelitian .....	19
F Analisis Data .....	19
 <b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	 20
A Hasil Penelitian .....	20
B Pembahasan .....	21
 <b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	 49
A Kesimpulan .....	49
B Saran .....	49
 DAFTAR PUSTAKA .....	 50
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	51

# **PENGEMBANGAN PERMAINAN AIR (*WATER FUN GAMES*) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN POTENSI BERENANG DAN PERILAKU KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR**

**Ermawan Susanto**

## **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan permainan air (*water fun games*) yang berpeluang meningkatkan kemampuan potensi berenang sekaligus menumbuhkan perilaku karakter siswa. Tujuan khusus yang ingin dicapai: (1) Mengembangkan buku ajar *Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan*, (2) Melakukan uji coba produk buku ajar permainan air. Untuk mencapai target tersebut, penelitian didesain melalui penelitian *research & development* dalam lima pentahapan. Subjek penelitian untuk memperoleh persepsi kebutuhan permainan air adalah siswa dan guru pendidikan jasmani. Subjek penelitian untuk mengembangkan permainan air adalah ahli pendidikan jasmani dan ahli pembelajaran akuatik. Subjek ujicoba adalah siswa siswi sekolah dasar. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan analisis variansi. Hasil penelitian menunjukkan telah tersusunnya 33 bentuk permainan air yang terintegrasi perilaku karakter yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan renang. Unsur permainan air tersebut berisi: nama permainan air, gambar, tujuan, level permainan, perlengkapan yang dipakai, kedalaman air, pengaturan tempat, jumlah peserta, cara bermain, potensi keterampilan renang yang dikembangkan, dan perilaku karakter.

**Kata kunci:** *permainan air (water fun games), kemampuan berenang, perilaku karakter.*

# **DEVELOPMENT OF WATER FUN GAMES TO INCREASE THE POTENTIAL ABILITY FOR SWIMMING AND CHARACTER BEHAVIOR PRIMARY SCHOOL STUDENT**

**Ermawan Susanto**

## **ABSTRACT**

The purpose of this study was to develop a game (water fun games) are likely to increase the potential ability to swim as well as foster student character behavior. Specific objectives to be achieved: (1) Develop a teaching book game, (2) Conduct product trials teaching book of water game. To achieve these targets, the study was designed through the study of research & development in five phases. This study was preceded by focus group discussions, in-depth interviews, non-participant observation and aiming to obtain a picture of the student and teacher perceptions about the learning needs of water in aquatic games. Research subjects perceived the need to obtain water games are students and teachers of physical education. The subject of research to develop the water games are expert physical education and learning experts aquatic. Test subject is an elementary school students. Data analysis using descriptive statistics and analysis of variance. The results showed 33 form have been drafting an integrated water games character values that are expected to improve swimming skills. Water game contains among others: water game name, image, goals, levels of the game, the equipment used, the depth of water, place settings, number of participants, how to play, potential developed swimming skills, and character behavior.

**Key Words:** water fun games, potential ability to swim, character behavior.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Ruang lingkup materi pelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar (SD) terdiri dari enam unsur utama, antara lain: Permainan dan Olahraga, Aktivitas Pengembangan, Uji diri/Senam, Aktivitas Ritmik, **Akuatik (Aktivitas Air)**, dan Pendidikan Luar Kelas (*Outdoor Education*). Materi akuatik tersebut berisi tentang aktivitas-aktivitas yang dilakukan di kolam renang, seperti; permainan air, gaya-gaya renang, keselamatan di air, dan pengembangan aspek pengetahuan yang relevan serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (Standar Kompetensi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, 2004: 12-15). Di dalam kurikulum 2013 matapelajaran pendidikan jasmani, ruang lingkup atau materi akuatik tetap ada. Hal ini menunjukkan bahwa peranan Pendidikan Jasmani sangat penting, yang memberikan kesempatan siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui **aktivitas jasmani, bermain** dan **olahraga**. Pengalaman gerak yang didapatkan siswa dalam Pendidikan Jasmani merupakan kontributor penting bagi peningkatan angka partisipasi sekaligus merupakan kontributor penting bagi kesejahteraan dan kesehatan sepanjang hayat (Siedentop, 1990; Ratliffe, 1994; Thomas and Laraine, 1994; Stran and Ruder 1996; CDC, 2000).

Namun demikian fakta menunjukkan bahwa proses pembelajaran akuatik yang dilakukan di tingkat Sekolah Dasar belum optimal. Rencana program pembelajaran akuatik pada umumnya tidak ada. Tugas pengajaran renang, dibebankan kepada guru kelas bukan guru dengan keahlian renang. Di sisi lain pembelajaran akuatik yang dilakukan di Sekolah Dasar masih secara kaku. Hal ini terjadi karena program yang dilaksanakan mengacu pada program latihan renang untuk orang dewasa yang menekankan pada penguasaan keterampilan gerakan renang lengkap. Keadaan ini tidak sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang telah digariskan dalam kurikulum yang menitikberatkan pada permainan air (*water fun games*). Secara umum, pembelajaran di SD/MI seharusnya dikemas dalam bentuk permainan dan tidak diarahkan untuk menguasai cabang olahraga tertentu dan lebih mengutamakan proses perkembangan motorik siswa dari waktu ke waktu. Oleh karena itu, metode yang digunakan menekankan pada aktivitas fisik yang memungkinkan siswa dalam suasana gembira dan menemukan sesuatu yang baik.

Pada klasifikasi usia untuk mulai memperkenalkan olahraga pada anak-anak, diketahui bahwa olahraga akuatik (renang) dapat mulai diajarkan pada usia dini. Menurut Bompas (1990: 35) belajar renang idealnya sudah dimulai antara usia 3-7 tahun, pada usia 10-12 tahun merupakan usia untuk spesialisasi, sedangkan usia prestasi puncak berkisar antara 16-18 tahun. Di negara maju program akuatik SD lebih terfokus pada pengenalan aspek motorik di air sebagai dasar keterampilan berenang. Pembelajaran akuatik kini semakin diminati secara luas di tingkat Sekolah Dasar. Guru dan siswa mulai menaruh minat terhadap program akuatik karena program ini menumbuhkan rasa senang, menciptakan suasana sosial yang baik untuk perkembangan anak, membangun rasa percaya diri, dan menghasilkan kesegaran jasmani dan kesehatan. Pembelajaran akuatik juga dapat mengurangi kenakalan anak atau mengurangi tingkat keaktifan (hiperaktif) anak karena terjadi penyaluran energi untuk kegiatan yang positif. Pembelajaran akuatik juga bermanfaat untuk rehabilitasi, melatih kedisiplinan, dan membentuk karakter yang positif. Pembelajaran akuatik membantu pertumbuhan anak secara optimal seperti penambahan tinggi badan, kekuatan otot, dan kecepatan reaksi.

Adapun faktor pendukung yang mempengaruhi terlaksananya pembelajaran akuatik antara lain munculnya kolam renang-kolam renang di sekitar sekolah. Bahkan beberapa sekolah mulai menciptakan kolam renang *portable* dalam ukuran kecil untuk kebutuhan sekolah itu sendiri. Faktor lainnya adalah *mindset* yang telah beredar luas bahwa renang adalah “olahraga terbaik” dibandingkan dengan olahraga lainnya, terlebih untuk anak Sekolah Dasar. Namun demikian, pembelajaran akuatik yang tidak disampaikan dengan benar justru akan mengakibatkan terjadinya penyimpangan-penyimpangan anatomis maupun fisiologis anak seperti cedera, tenggelam, dan risiko kematian. Penyampaian materi dalam pembelajaran akuatik yang salah juga menyebabkan terjadinya kesalahan-kesalahan gerak yang berakibat terhambatnya pertumbuhan anak.

Dilihat dari fungsi pembelajaran, ada lima jenis rancangan pembelajaran akuatik yang penting untuk diberikan, yaitu: (1) *developmental aquatic motor sequence*, (2) *water competence*, (3) *drill and practice*, (4) *wet games*, dan (5) *self assessment*. Pembelajaran akuatik yang dilaksanakan di sekolah-sekolah belum memberikan kelima fungsi tersebut.



Dengan demikian diperlukan pengembangan pembelajaran akuatik yang dapat memenuhi kelima fungsi tersebut. Pengembangan pembelajaran ini diharapkan:

1. Meningkatkan proses pembelajaran sehingga guru dan siswa memperoleh banyak manfaat baik ranah kognisi, afeksi, motorik, dan sosial anak.
2. Pembelajaran menjadi terstruktur karena terdapat *blueprint* pembelajaran akuatik yang dapat digunakan oleh seluruh tingkat SD.
3. Meningkatkan motivasi belajar anak baik gerak, rasa, maupun kognisi anak sehingga anak berprestasi optimal sesuai kemampuannya.
4. Meningkatkan aspek organik, neuromuskular, perceptual, kognitif, sosial dan emosional anak yang membantu pertumbuhan dan perkembangan.

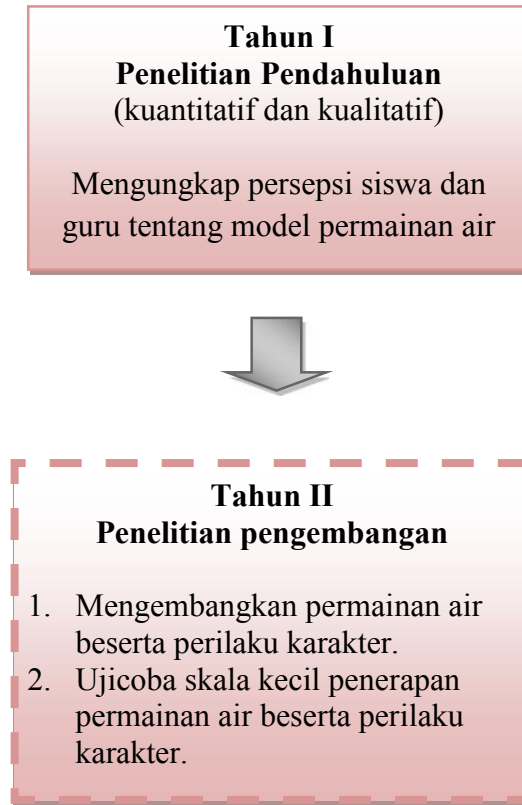
Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting dilakukan untuk menyediakan temuan empirik bagi upaya peningkatan keterampilan gerak renang anak SD. Diharapkan, guru atau instruktur renang dapat menyampaikan pembelajaran akautik secara berkelanjutan. Di samping itu, hasil penelitian berupa permainan air (*water games*) dapat diseminasikan pada sekolah-sekolah dasar.

## **B. Rumusan Masalah**

Bertitik tolak dari latar belakang masalah sebagaimana tersebut di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut “Bagaimanakah bentuk-bentuk permainan air yang dapat meningkatkan keterampilan berenang sekaligus terintegrasi perilaku karakter, yang dapat diterapkan dalam pembelajaran akuatik di sekolah dasar” ?

### C. Road Map Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahap dan dibuat roadmap penelitian sebagai berikut :



Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan, telah teridentifikasi proses pembelajaran akuatik di sekolah dasar yang memperlihatkan adanya kekurangan dalam pelaksanaannya. Salah satu temuan yang cukup serius adalah proses pembelajaran akuatik ialah lebih menitikberatkan pada penguasaan gerak dasar keterampilan olahraga (*motor learning*) dan justru melupakan penanaman nilai-nilai bermain (*based on games*). Selain itu juga teridentifikasi beberapa jenis permainan air yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran akuatik di sekolah dasar. Dari temuan tersebut direncanakan suatu penelitian tentang pengembangan permainan air dalam bentuk buku ajar: *Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan* dengan tujuan agar siswa merasa nyaman, senang, gembira dan keterampilan dasar renang yang diajarkan dapat terlaksana dengan baik serta perilaku karakter yang ada.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian dan tahapan penelitian, tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan air (*water fun games*) untuk meningkatkan keterampilan renang dan perilaku karakter bagi siswa sekolah dasar. Secara lebih terperinci tujuan khusus yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi bentuk-bentuk permainan air meningkatkan keterampilan renang dan perilaku karakter yang dapat diterapkan dalam pembelajaran akuatik di sekolah dasar.
2. Merumuskan dan menyusun bentuk-bentuk permainan air guna meningkatkan keterampilan berenang sekaligus menemukan perilaku karakter yang terkandung dalam permainan tersebut.
3. Menguji keefektifan permainan air dalam pembelajaran akuatik di sekolah dasar.

#### **E. Urgensi Penelitian**

Penelitian-penelitian yang pernah dilakukan di Indonesia belum ada yang meneliti secara komprehensif tentang permainan air (*water fun games*) siswa Sekolah Dasar, demikian pula penelitian untuk mengembangkan model permainan air yang menitikberatkan pada terbentuknya perilaku karakter. Permainan air (*water fun games*) pada dasarnya merupakan salah satu proses latihan dalam ruang lingkup Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar untuk meningkatkan kompetensi jasmani seperti yang digariskan dalam Standar Kompetensi Sekolah Dasar. Permasalahan mendasar dalam pembelajaran akuatik di Sekolah Dasar ialah tidak tersedianya prasarana yang memadai dan pembiayaan yang cukup besar untuk operasional pembelajaran. Kini keadaan yang dilematis dihadapi oleh pihak Sekolah Dasar. Di satu sisi, materi kurikulum Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar menggariskan bahwa aktivitas akuatik merupakan salah satu ruang lingkup pembelajaran yang baik untuk dilaksanakan. Namun di sisi lain seperti strata sekolah, penyediaan dana, ketersediaan tenaga ahli, dan berbagai macam alasan menjadi faktor penghambat bagi terlaksananya pembelajaran. Pembelajaran akuatik membutuhkan media kolam renang yang biasanya tidak dimiliki oleh setiap sekolah dan tentu tenaga ahli yang dimiliki sekolah belum tentu tersedia.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### A. Hasil Penelitian Pendahuluan

Hasil penelitian pendahuluan antara lain teridentifikasinya kompetensi pedagogik dan pemahaman guru akan pembelajaran akuatik serta bentuk-bentuk permainan air dalam pembelajaran akuatik di sekolah dasar. Berdasarkan analisis kebutuhan, penelitian ini ditekankan pada model permainan air, buku ajar, petunjuk, dan pedoman pembelajaran permainan air. Simpulan pokok yang dapat diungkap dari hasil penelitian pendahuluan adalah *pertama*: kompetensi pedagogik guru dalam menyusun Rencana Program Pembelajaran (RPP) akuatik belum terencana dengan baik. Hal ini tercermin dalam kemampuan guru dalam menyusun RPP yang minim memasukkan unsur permainan ke dalam tiga tahap pembelajaran akuatik yaitu, tahap **persiapan** (Tujuan Pembelajaran, SK, KD, dan Indikator), tahap **pelaksanaan** (Pendahuluan, Latihan Inti, Penutup), dan tahap **evaluasi** (Penilaian Hasil Belajar). Dengan demikian dari ketiga tahapan pembelajaran diketahui bahwa guru belum mampu menyusun RPP yang bermuatan permainan (*aquatic teaching based on games*).

*Kedua*, pemahaman guru Penjas terkait dengan pembelajaran akuatik berbasis permainan kepada peserta didik belum baik. Indikator tersebut nampak pada pemahaman guru yang belum baik akan konsep pembelajaran akuatik berbasis permainan antara lain definisi nilai permainan, integrasi unsur permainan ke dalam pembelajaran akuatik, peran guru terhadap aplikasi permainan air, dan mendiskusikan unsur permainan kepada peserta didik. *Ketiga*, tersusunnya 33 macam permainan air yang dapat diaplikasikan ke dalam proses pembelajaran akuatik sekolah dasar. Berbagai macam permainan air tersebut merupakan draft pembuatan buku ajar permainan air bagi sekolah dasar. Berikut ini beberapa contoh permainan air yang dapat diterapkan di sekolah dasar:

1. *Lomba lari dengan menggendong di air.*

Cara pelaksanaan:

- a. Berpasangan dengan besar tubuh yang seimbang.
- b. Peluit dibunyikan, segera berlomba sampai ke ujung kolam dangkal.
- c. Penilaian, siapa yang paling cepat sampai, dan tidak membuat kesalahan jadi juara 1, yang paling belakangan dihukum menyanyi.

Tujuan: untuk melatih kekuatan otot.

2. *Pemainan hitam-hijau.*

Cara pelaksanaan :

- a. Bentuk dua baris, saling berhadapan. Baris yang satu hitam, baris yang lainnya hijau. Bila guru mengatakan hitam, maka baris hitam harus lari, sedangkan baris yang hijau mengejar dan berusaha menepuk bahunya.
- b. Peraturan lari harus lurus ke depan. Kalah, jika kena tepukan bahunya.
- c. Latihan diulang beberapa kali.

Tujuan: untuk melatih kecepatan bereaksi.

3. *Permainan kucing air dan ikan.*

Cara pelaksanaan:

- a. Siswa membuat lingkaran di dalam air, saling berpegangan tangan. Salah seorang siswa menjadi kucing air dan seorang lain jadi ikan. Ikan leluasa keluar masuk lingkaran, sedangkan gerak kucing air terbatas akan dihalang-halangi lawan yang membuat lingkaran.
- b. Sebelum permainan dimulai, kucing air berada di luar lingkaran, sedangkan I kan ada di dalam. Kucing air mencoba menangkap ikan, bila ikan tertangkap permainan selesai. Kucing dan ikan dipilih siswa yang mahir.

Tujuan: untuk memupuk kerjasama dalam melindungi yang lemah.

4. *Permainan mengambil uang.*

Cara pelaksanaan:

- a. Buat lingkaran besar yang menghadap ke dalam.
- b. Guru akan melemparkan uang recehan ke tengah lingkaran. Setelah peluit dibunyikan, berebut mengambil uang.

Tujuan: untuk melatih menyelam secara tidak sadar.

5. *Permainan menghalau racun.*

Cara pelaksanaan:

- a. Buat lingkaran masing-masing jumlahnya 10 orang. Ditengah lingkaran diletakkan bola pingpong (sebagai racun) satu buah.
- b. Kedua tangan disamping badan siap untuk menyemburkan air ke arah bola.
- c. Pluit dibunyikan, serempak menyemburkan air ke arah bola pingpong. Siapa yang kena bola pingpong kena racun.

Tujuan: agar siswa mampu menghadapi semburan air yang mengenai muka dan membiasakan membuka mata meskipun mata kena percikan air.

## B. Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan (*aquatic teaching based on games*)

Program akuatik adalah segala aktivitas yang dilakukan di dalam air yang bertujuan untuk melatih anak memperoleh kemajuan potensi motorik, kognisi, afeksi, dan sosial. Aktivitas akuatik ialah segala macam bentuk aktivitas air yang dapat dilakukan di sungai, danau, laut, pantai, maupun kolam renang. Proses pembelajaran akuatik Sekolah Dasar tidak terlepas dari pengembangan potensi anak melalui tiga ranah yaitu motorik dasar (*basic psychomotor skill*), sikap (*basic attitude*), dan pemahaman (*basic understanding*) (Langendorfer & Bruya, 1995; Dougherty, 1990; Graver, 2003). Indikator keberhasilan pembelajaran akuatik siswa sekolah bukan terletak pada seberapa jauh anak menempuh jarak renang atau seberapa banyak gaya renang yang dikuasai, tetapi berapa banyak indikator keterampilan yang dikuasai. Program akuatik Sekolah Dasar terdapat sembilan indikator keberhasilan, masing-masing indikator terdapat 1-5 level. Siswa yang menguasai sembilan indikator dengan level tertinggi maka siswa tersebut dikatakan berhasil menguasai gerakan renang. Indikator tersebut antara lain:

**Tabel 1. Indikator Keberhasilan Pembelajaran Akuatik Sekolah Dasar**

Indikator	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
Pengenalan air ( <i>water orientation</i> )					
Masuk kolam renang ( <i>water entry</i> )					
Kontrol nafas ( <i>breath control</i> )					
Mengapung ( <i>buoyancy</i> )					
Posisi badan ( <i>body position</i> )					
Dorongan lengan ( <i>arm propulsion</i> )					
Istirahat lengan ( <i>arm recovery</i> )					
Gerakan tungkai ( <i>leg action</i> )					
Renang lengkap ( <i>combined movement</i> )					

(Langendorfer & Bruya, 1995: 38)

Pendekatan pembelajaran pada tingkat Sekolah Dasar dilakukan dengan berpedoman pada suatu program kegiatan yang telah disusun sehingga seluruh perilaku dan kemampuan dasar yang ada pada anak dapat dikembangkan dengan sebaik-baiknya (Spengler, 2001; Clement A, 1997). Bermain merupakan salah satu pendekatan yang efektif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia Sekolah Dasar.

Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Permainan bagi anak merupakan proses kreatif untuk bereksplorasi, dapat mempelajari keterampilan yang baru dan dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunianya. Ketika bermain mereka membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalamannya.

Hakikat permainan adalah aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sungguh-sungguh, sukarela, dan menyenangkan. Seperti yang dikemukakan oleh Sukintaka (1998: 24) bermain merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh rasa senang dari aktivitas tersebut. Pembelajaran akuatik juga melibatkan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sungguh-sungguh untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Melalui pendekatan bermain tujuan pembelajaran akan mudah dicapai karena siswa akan melakukan aktivitas jasmani dengan sukarela, gembira, dan dalam suasana yang menyenangkan.

Permainan air merupakan pengenalan murid terhadap air dengan tanpa disadari. Dalam bermain siswa akan berjalan, berlari, meloncat baik ke depan ke belakang maupun ke samping dan kadang-kadang jatuh ke air. Permainan ini akan dilakukan oleh siswa dengan gembira tanpa disadari siswa telah mengenal sifat air, diantaranya: dingin, benda air, memberikan hambatan ke atas atau kedepan yang cukup besar. Dengan permainan ini perasaan takut terhadap air akan hilang dan timbulah kepercayaan terhadap diri sendiri, sehingga akan mudah menerima bentuk-bentuk pelajaran berikutnya. Permainan ini dilakukan di kolam renang dengan kedalaman antara 1-1,25 meter. Dalam permainan ini daerah tempat bermain haruslah dibatasi, sehingga murid tidak lari keluar dari air atau bergerak kearah yang dalam.

Terdapat beberapa pedoman dalam pembelajaran akuatik dengan pendekatan permainan diantaranya buku dari Peter Meaney tentang *Wet Games: a fun approach to teaching swimming and water safety* tahun 2005 dan buku tentang *Water Fun: 116 fitness and swimming activities for all ages*, oleh Terri Lees tahun 2007. Serta beberapa sumber pedoman pembelajaran akuatik lainnya.

Masih banyak macam-macam permainan yang lain yang dapat dijadikan untuk materi pembelajaran akuatik, antara lain permainan harimau dengan anak kambing, permainan elang dengan anak ayam, dan sebagainya. Permainan-permainan ini sangat diperlukan, karena dengan permainan tersebut tanpa disadari oleh anak-anak didik sudah mendorong mereka untuk menyenangi cabang olahraga air, terutama renang, dan meningkatkan rasa percaya diri serta menghilangkan rasa takut. Berikut ini adalah contoh lain materi pembelajaran akuatik (*wet games*):

**Tabel 2. Contoh Materi Permainan dalam Pembelajaran Akuatik**

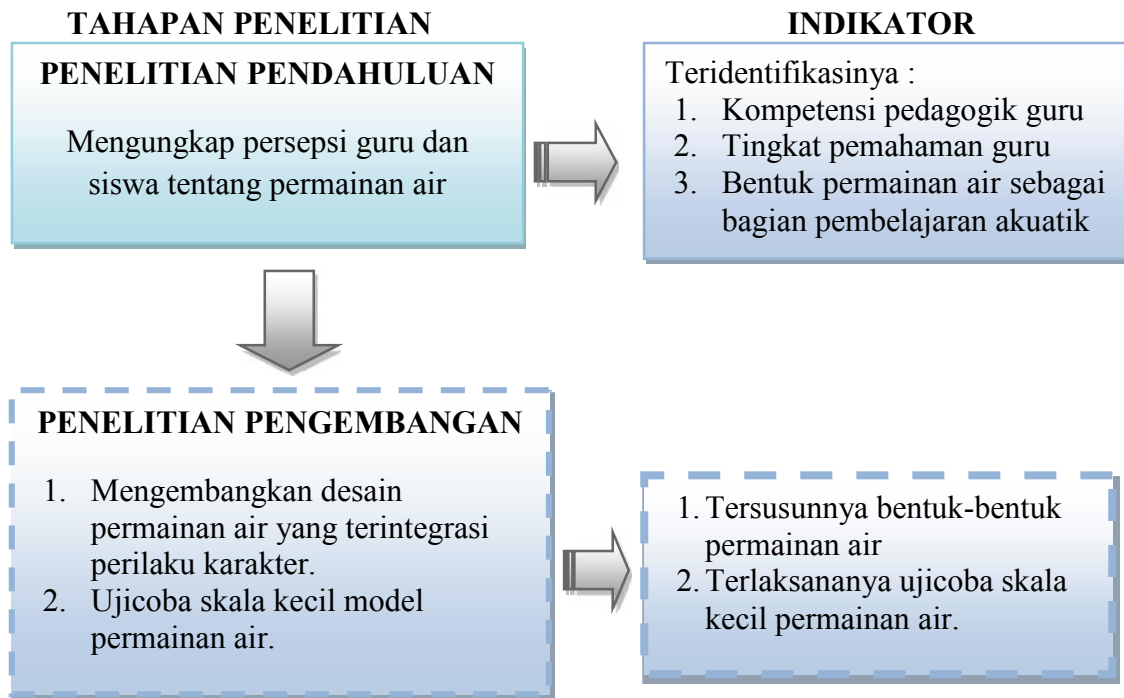
No	Materi Pembelajaran	Topik Pembelajaran
1.	Permainan I: <i>a. Circle Tag</i> <i>b. Boogie-woogie</i> <i>c. Ball, Hoop and Block</i>	a. Berjalan di air b. Berlari di air c. Menyelam
2.	Permainan II: <i>a. Flutter-Ring Drop</i> <i>b. Foot Stomper</i> <i>c. Full Stop</i> <i>d. Horses and Rides</i>	a. Meluncur b. Start c. Pembalikan d. Renang dengan alat.
3.	Permainan III: <i>a. Tandem Swim</i> <i>b. Float Patterns</i> <i>c. Water Gymnastic</i>	a. Posisi tengkurap b. Posisi miring kanan c. Posisi miring kiri d. Posisi terlentang
4.	Permainan IV: <i>a. Follow the Leader</i> <i>b. Swimming Games</i> <i>c. Ball Relay</i>	a. Gerakan tungkai b. Gerakan lengan c. Gerakan pernafasan d. Renang lengkap
5.	Permainan V: <i>a. Roll Over Ball</i> <i>b. Rope Throwing Relay</i> <i>c. Skills Race</i>	a. Gerakan tungkai b. Gerakan lengan c. Gerakan pernafasan d. Renang lengkap
6.	Permainan VI: <i>a. Watery Chats</i> <i>b. Survive</i>	a. Gaya <i>crawl</i> b. Gaya dada

Selain mengajarkan aktivitas akuatik melalui permainan air, materi utama untuk memperoleh keterampilan renang adalah dengan mengajarkan rangkaian gerakan renang itu sendiri. Permainan dalam air, dimaksudkan agar keterampilan berenang siswa semakin meningkat tanpa mengalami kebosanan karena adanya unsur bermain dalam proses pembelajarannya.



### BAB III METODE PENELITIAN

Secara keseluruhan penelitian ini menggunakan desain penelitian, *research & development*. Secara lengkap prosedur pengembangan permainan air (*water fun games*) dapat dideskripsikan pada bagan alir berikut ini:



Bagan 1. Prosedur Pengembangan Permainan Air

#### **A. Desain Penelitian**

Desain penelitian menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan, ( *research & development* ) (Borg & Gall, 1983; Gay, 1990) bertujuan untuk menyusun permainan air (*water fun games*) dalam bentuk buku ajar, yang telah dispesifikasikan pada penelitian pendahuluan. Adapun prosedur utama dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri atas lima langkah, yaitu : (1) melakukan analisis produk yang dikembangkan; (2) mengembangkan produk awal; (3) validasi ahli; (4) uji coba lapangan; (5) revisi produk.

#### **B. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian pengembangan melibatkan ahli yang terdiri atas: (1) Pendidikan Jasmani, dan (2) Pembelajaran Akuatik.

#### **C. Instrumen Penelitian**

Instrumen dalam penelitian pengembangan digunakan pada kegiatan evaluasi produk. Instrumen tersebut berupa lembar pengamatan atau lembar evaluasi produk yang disusun sendiri oleh peneliti dengan memperhatikan: (1) kesesuaian materi permainan, (2) kejelasan petunjuk permainan, dan (3) ketepatan permainan.

#### **D. Variabel Penelitian**

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan maka produk yang dikembangkan berupa buku ajar: *Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan*. Rancangan isi atau materi pokok buku tersebut antara lain :

1. Nama permainan air;
2. Gambar;
3. Tujuan;
4. Jumlah peserta;
5. Cara bermain,
6. Potensi keterampilan renang.
7. Perilaku karakter

#### **E. Luaran Penelitian**

1. Buku: *Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan* yang dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam proses pembelajaran akuatik guna meningkatkan keterampilan berenang siswa.
2. Desain permainan air secara lengkap yang dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam proses pembelajaran akuatik.

#### **F. Analisis Data**

Data yang diperoleh melalui angket pada tinjauan pakar dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Pelaksanaan kegiatan penelitian dilalui meliputi tiga langkah. *Pertama*, melakukan analisis produk yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan meliputi buku ajar *Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan* yang terintegrasi perilaku karakter. *Kedua*, mengembangkan produk. *Ketiga*, validasi ahli. Validasi ahli dilakukan oleh dua *expert* : (1) ahli pendidikan jasmani, dan (2) ahli pembelajaran akuatik. Selain itu, penelitian telah menghasilkan beberapa kegiatan antara lain :

1. Terlaksananya observasi kebutuhan lapangan di 3 sekolah dasar. Ketiga sekolah dasar tersebut adalah SD N Lempuyangwangi 1, SD Muh Suronatan dan SD Tumbuh. Ketiga sekolah dasar tersebut memiliki kegiatan rutin pembelajaran akuatik yang bertempat di Kolam Renang FIK UNY.
2. Terlaksananya *Focus Group Discusion* (FGD) sebagai dasar penyusunan buku ajar. FGD terlaksana sebanyak dua kali dengan peserta tiga guru penjas dan tiga siswa yang mewakili masing-masing sekolah. Keenam peserta FGD tersebut menyimpulkan tentang pentingnya pembuatan pedoman permainan di air sebagai buku pendamping dalam pelaksanaan pembelajaran akuatik.
3. Tersusunnya 33 jenis permainan air yang terintegrasi perilaku karakter. Ke-33 jenis permainan tersebut berhasil diidentifikasi untuk dapat dilaksanakan di sekolah dasar dimana di dalamnya telah terintegrasi perilaku karakter. Diharapkan permainan air tersebut dapat meningkatkan keterampilan renang.
4. Tersusunnya draft buku ajar yang sudah divalidasi ahli. Buku ajar berisi tentang berbagai macam permainan air dengan isi buku antara lain : nama permainan air, gambar, tujuan, level permainan, perlengkapan yang dipakai, kedalaman air, pengaturan tempat, jumlah peserta, dan cara bermain.
5. Ujicoba terhadap 33 jenis permainan air. Telah dilakukan ujicoba terhadap 33 jenis permainan air yang dapat diterapkan pada pembelajaran akuatik siswa sekolah dasar yang terintegrasi perilaku karakter.
6. Tersusunnya 2 judul tugas akhir skripsi (belum acc). Penelitian ini juga mengajak dua wakil mahasiswa dimana proses dan hasil penelitian digunakan mahasiswa untuk mengajukan tugas akhir skripsi.

## **Draft Permainan Air**

Draft permainan air tersusunnya atas 33 jenis permainan yang terintegrasi perilaku karakter. Draft buku ajar tersebut divalidasi oleh ahli pendidikan jasmani dan pengajaran akuatik. Buku ajar berisi tentang berbagai macam permainan air dengan isi buku antara lain :

1. **Nama Permainan Air.** Nama permainan air merupakan nama lain dari judul aktivitas. Nama permainan dibuat singkat namun menunjukkan isi kegiatan atau aktivitas permainan dimaksud.
2. **Gambar.** Gambar menunjukkan deskripsi gerak agar terlihat menarik.
3. **Tujuan.** Tujuan permainan merupakan pokok kegiatan, untuk apa dilakukan dan dengan maksud apa dilakukan.
4. **Level Permainan.** Level permainan terdiri dari Pemula, Menengah, atau Sedang. Level ini dimaksudkan untuk membagi antara kelompok yang sudah mahir berenang atau belum.
5. **Perlengkapan.** Menunjukkan alat dan perlengkapan pendukung apa saja yang harus dipersiapkan.
6. **Kedalaman Air.** Terdiri dari kedalaman selutut, sepinggang, atau dalam.
7. **Pengaturan Tempat.** Untuk membentuk formasi dan persiapan tempat.
8. **Jumlah Peserta.** Tiap-tiap permainan berbeda jumlah peserta nya.
9. **Cara Bermain.** Deskripsi utama urutan atau rambu-rambu pelaksanaan permainan air.

Berdasarkan draft permainan air yang dibuat, terdapat 33 jenis permainan air lengkap dengan sistematika seperti di atas. Secara singkat jenis permainan air tersebut sebagai berikut :

**Tabel 3. Daftar Nama Permainan yang Dikembangkan**

No	Nama Permainan Air	No	Nama Permainan Air
1	Lomba lari menggendong di air	18	Ujung Lingkaran
2	Hijau-Hitam	19	Ular Naga Panjang
3	Nelayan vs Ikan	20	Komando
4	Ambil Koin	21	Renang Menolong
5	Menghalau Racun	22	Mengirim Benda
6	Motor Boat	23	Menyelam dan Memburu
7	Buaya Air	24	Penyelam
8	Sendok dan Bola Pingpong	25	Perahu Naga
9	Kartu Alfabet	26	Selancar Air
10	Bola dan Simpai	27	Penyelam Estafet
11	Kincir Bola	28	Pegang Rambut
12	Gelap Total	29	Melarikan Diri
13	Ambil Koin	30	Kaki Pencari
14	Bugi-Wugi	31	Cincin Jatuh
15	Memindahkan Benda	32	Injakan Kaki
16	Menjejak Air	33	Berhenti Sepenuhnya
17	Sayap Ayam		

### **Validasi Ahli Draf Produk Awal**

Produk awal permainan air untuk siswa sekolah dasar sebelum diujicobakan dalam uji kelompok kecil dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian. Untuk memvalidasi produk yang akan dihasilkan, peneliti melibatkan dua (2) orang ahli pembelajaran akuatik sekaligus menguasai bidang pendidikan jasmani yang berasal dari dosen, yaitu Bapak AM. Bandi Utama, M.Pd. dan Bapak Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd. dan tiga (3) orang guru sekolah dasar, yaitu Bapak Eka Rismaryanta, S.Pd., (4) Ibu Yuni Retnowati, S.Pd., dan (5) Dra. Haryanti.

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal permainan air, dengan disertasi lembar evaluasi untuk ahli dan guru. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas permainan air dan saran serta komentar dari ahli dan guru terhadap permainan air. Hasil evaluasi berupa nilai untuk aspek kualitas menggunakan skala likert 1 sampai 4. Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk permainan air dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan skala luas. Berikut ini adalah hasil pengisian kuesioner dari para ahli dan guru :

**Tabel 4. Hasil Pengisian Kuesioner Ahli dan Guru.**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian Ahli & Guru				
		A 1	A 2	G 1	G 2	G 3
1.	Kesesuaian dengan Standar Kompetensi (SK) atau Kompetensi Inti (KI)	4	4	3	4	4
2.	Kejelasan petunjuk permainan air dengan SK atau KI.	3	3	3	3	3
3.	Ketepatan permainan air.	2	3	3	3	3
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas.	3	4	2	3	3
5.	Kemudahan permainan untuk dilakukan.	3	3	4	4	3
6.	Kesesuaian permainan air dengan karakteristik siswa.	4	4	3	3	3
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik .	3	4	4	4	4
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif.	3	4	3	3	4
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor.	4	4	4	4	4
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif.	2	3	3	3	3
11.	Dapat dilakukan siswa putra maupun putri.	4	4	3	4	4
12.	Mendorong siswa berpartisipasi .	3	4	3	3	4
13.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran.	3	4	4	4	3
14.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran akuatik.	3	4	3	3	3
<b>Jumlah Skor</b>		<b>44</b>	<b>52</b>	<b>48</b>	<b>51</b>	<b>52</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3,14</b>	<b>3,71</b>	<b>3,2</b>	<b>3,4</b>	<b>3,46</b>



Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh masing-masing ahli dan guru didapat rata-rata lebih dari 3 (tiga) atau masuk dalam kategori penilaian “baik/tepat/jelas”. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa permainan air bagi siswa sekolah dasar dapat digunakan untuk uji coba skala kecil. Masukan yang berupa saran dan komentar pada produk permainan air, sangat diperlukan untuk perbaikan pada tahap berikutnya. Berikut ini adalah berbagai masukan dan saran dari para ahli dan guru:

1. Format pemanasan perlu diseragamkan dengan format pembelajaran inti yaitu meliputi fokus keterampilan, deskripsi kegiatan, gambar, alokasi waktu, dan repetisi.
2. Beberapa jenis pemanasan dianggap membahayakan keselamatan siswa sehingga perlu diganti dengan jenis pemanasan yang lain.
3. Diberi rambu-rambu keselamatan dengan acuan kedalam kolam: selutu, sepinggang, atau dalam.
4. Diberi batasan kelompok: pemula, menengah, atau lanjutan.
5. Gambar kegiatan apabila mengutip dari buku, harap dicantumkan sumber bukunya.

### **Uji Coba Skala Kecil**

Setelah produk permainan air divalidasi oleh para ahli dan guru serta dilakukan revisi, kemudian produk diujicobakan kepada siswa sekolah dasar. Uji coba ini dilakukan terhadap siswa siswi di 3 SD. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk untuk digunakan oleh siswa. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan. Pengamatan yang dilakukan oleh *rater*, merupakan salah satu indikator untuk mengetahui keefektifan produk untuk digunakan siswa. Pengamatan oleh *rater* dilakukan selama pembelajaran akuatik berlangsung dari awal sampai akhir. Berdasarkan hasil pengamatan pembelajaran akuatik terhadap 10 siswa, didapatkan hasil berupa efektifitas permainan yang ditandai dengan total alokasi waktu antara 40-45 menit dalam satu kali pembelajaran dan sesuai dengan alokasi waktu dalam pembelajaran.

### Uji Validitas

Jumlah subjek atau siswa yang digunakan dalam uji coba skala kecil adalah sejumlah 30 siswa sekolah dasar mulai dari kelas 1-6. Berikut ini adalah rincian jumlah sampel atau siswa yang digunakan dalam uji coba:

**Tabel 5. Rincian Jumlah Siswa pada Pengamatan Uji Coba**

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa Putra	Jumlah Siswa Putri	Total
1.	SD Lempuyangwangi	5	5	10
2.	SD Muhammadiyah Suronatan	6	4	10
3.	SD Tumbuh	3	7	10
Jumlah				30

Uji korelasi dilakukan dengan uji inter rater (antar penilai), analisa data menggunakan **Anova-General Multifacet Model** dari Thorndike (1982) yaitu untuk menguji dua variabel bertipe ordinal dan skala dengan distribusi normal/parametrik. Uji kesahihan atau validitas instrumen diujicobakan terhadap 10 subjek/siswa. Data hasil uji validitas pengamatan dari berbagai faktor semuanya menunjukkan derajat hubungan yang tinggi.

**Tabel 6. Tingkat Validitas Aspek Psikomotorik**

Nomor	Perbandingan skor	Koef. korelasi	P	Status
1	Rater 1 – skor total rater	$r = 0.999$	0.001	Valid
2	Rater 2 – skor total rater	$r = 0.996$	0.001	Valid
3	Rater 3 – skor total rater	$r = 0.991$	0.001	Valid

**Tabel 7. Tingkat Validitas Aspek Afektif**

Nomor	Perbandingan skor	Koef. korelasi	P	Status
1	Rater 1 – skor total rater	$r = 0.961$	0.001	Valid
2	Rater 2 – skor total rater	$r = 0.943$	0.001	Valid
3	Rater 3 – skor total rater	$r = 0.961$	0.001	Valid

**Tabel 8. Tingkat Validitas Aspek Kognitif**

Nomor	Perbandingan skor	Koef. korelasi	P	Status
1	Rater 1 – skor total rater	$r = 0.912$	0.001	Valid
2	Rater 2 – skor total rater	$r = 0.950$	0.001	Valid
3	Rater 3 – skor total rater	$r = 0.950$	0.001	Valid

Dengan demikian berdasarkan penghitungan statistik validitas uji coba instrumen, baik pada aspek psikomotorik, afektif dan kognitif diketahui terdapat tingkat hubungan positif yang tinggi, sehingga seluruh instrumen dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk pengambilan data pada skala luas. Berdasarkan hasil analisis faktor tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut memiliki *construct validity* yang baik, artinya instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur gejala sesuai dengan yang didefinisikan (Sugiyono, 1999: 270).

### Uji Validitas

Uji reliabilitas antar rater terdiri dari dua jenis, uji koefisien korelasi Kesepakatan Antar Rater dari Kappa dan uji koefisien korelasi antar kelas (*Intraclass Correlation Coefficients*, ICC). Uji reliabilitas antar rater Kappa digunakan apabila rater berjumlah dua orang sedangkan uji reliabilitas antar rater ICC digunakan apabila rater lebih dari 2 orang (Wahyu Widhiarso, 2006: 15). Penelitian ini menggunakan 3 rater sehingga menggunakan koefisien korelasi antar kelas. ICC menunjukkan perbandingan antara variasi yang diakibatkan atribut yang diukur dengan variasi pengukuran secara keseluruhan. Uji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini diujicobakan terhadap 10 subjek/siswa.

Berdasarkan penghitungan statistik reliabilitas uji coba skala kecil instrumen, baik pada aspek psikomotorik, afektif dan kognitif diketahui terdapat nilai reliabilitas antar rater yang tinggi, sehingga seluruh instrumen dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk pengambilan data. Berikut disajikan tabel tingkat reliabilitas masing-masing aspek berdasarkan perhitungan koefisien korelasi antar rater.

**Tabel 9. Tingkat Reliabilitas Masing-masing Aspek**

Nomor	Aspek	Koefisien korelasi	Status
1	Aspek Psikomotorik	$r = 0.994$	Reliabel
2	Aspek Afektif	$r = 0.868$	Reliabel
3	Aspek Kognitif	$r = 0.814$	Reliabel

## **B. Pembahasan**

Hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh masing-masing ahli dan guru didapat rata-rata lebih dari 3 (tiga) atau masuk dalam kategori penilaian “baik/tepat/jelas”. Dengan demikian produk permainan air dapat digunakan dalam ujicoba pelaksanaan permainan air. Terdapat 33 permainan air yang terintegrasi perilaku karakter yang berhasil dibuat. Ke-33 permainan air tersebut antara lain sebagai berikut:

### **1. *Lomba lari menggendong di air.***

Cara pelaksanaan:

- a. Berpasangan dengan besar tubuh yang seimbang.
- b. Peluit dibunyikan, segera berlomba sampai ke ujung kolam dangkal.
- c. Penilaian, siapa yang paling cepat sampai, dan tidak membuat kesalahan jadi juara 1, yang paling belakangan dihukum menyanyi.

Potensi renang: untuk melatih kekuatan otot.

Perilaku karakter: melatih kerjasama tim

### **2. *Hijau-hitam.***

Cara pelaksanaan :

- a. Bentuk dua baris, saling berhadapan. Baris yang satu hitam, baris yang lainnya hijau. Bila guru mengatakan hitam, maka baris hitam harus lari, sedangkan baris yang hijau mengejar dan berusaha menepuk bahunya.
- b. Peraturan lari harus lurus ke depan.
- c. Kalah, jika kena tepukan bahunya.
- d. Latihan diulang beberapa kali.

Potensi renang: untuk melatih kecepatan bereaksi.

Perilaku karakter: mengajarkan kejujuran

### 3. **Nelayan vs ikan.**

Cara pelaksanaan:

- a. Siswa membuat lingkaran di dalam air, saling berpegangan tangan. Salah seorang siswa menjadi kucing air dan seorang lain jadi ikan. Ikan leluasa keluar masuk lingkaran, sedangkan gerak kucing air terbatas akan dihalang-halangi lawan yang membuat lingkaran.
- b. Sebelum permainan dimulai, kucing air berada di luar lingkaran, sedangkan ikan ada di dalam. Kucing air mencoba menangkap ikan, bila ikan tertangkap permainan selesai.

Potensi renang: untuk melindungi yang lemah.

Perilaku karakter: mengajarkan kerjasama

### 4. **Ambil Koin.**

Cara pelaksanaan:

- a. Buat lingkaran besar yang menghadap ke dalam
- b. Guru akan melemparkan uang recehan ke tengah lingkaran. Setelah peluit dibunyikan, berebut mengambil uang.

Potensi renang: untuk melatih menyelam secara tidak sadar.

Perilaku karakter: mengajarkan keberanian

### 5. **Menghalau Racun.**

Cara pelaksanaan:

- a. Buat lingkaran masing-masing jumlahnya 10 orang. Ditengah lingkaran diletakkan bola pingpong (sebagai racun) satu buah.
- b. Kedua tangan disamping badan siap untuk menyemburkan air ke arah bola.
- c. Pluit dibunyikan, serempak menyemburkan air ke arah bola pingpong. Siapa yang kena bola pingpong kena racun.

Potensi renang: agar siswa mampu menghadapi semburan air yang mengenai muka dan membiasakan membuka mata meskipun mata kena percikan air.

Perilaku karakter: mengajarkan kegigihan dalam menghindari bahaya.

## **6. Motor Boat**

Cara pelaksanaan:

- a. Buat barisan 5 bershaf, masing-masing berjumlah 4 sampai 6 orang.
- b. Begitu peluit dibunyikan saf pertama meluncur dengan menggerakkan kedua kakinya sehingga membuat buih putih di belakang kakinya.
- c. Peraturan, siapa yang paling dahulu sampai itulah yang menang.

Potensi renang: melatih keberanian mengapung menggerakkan kaki.

Perilaku karakter: mengajarkan daya tahan dan pantang menyerah.

## **7. Buaya Air.**

Cara pelaksanaan:

- a. Saling berpasangan, yang seorang mengambang dengan posisi badan lurus, kedua lengan lurus ke depan.
- b. Begitu peluit dibunyikan partnernya memegang kedua pergelangan kaki sambil mendorong melepaskan pegangannya, partnernya meluncur terus ke depan, layaknya seekor buaya sedang berenang.
- c. Peraturan, siapa yang terjauh itulah yang menang.
- d. Bisa diulang sampai semuanya pernah melakukan meluncur.

Potensi renang: keberanian meluncur dengan bantuan orang lain.

Perilaku karakter: mengajarkan daya tahan dan pantang menyerah.

## **8. Sendok dan Bola Pingpong.**

Cara pelaksanaan:

- a. Satu regu empat orang.
- b. Setiap siswa membawa bola pingpong di atas sendok yang ditaruh di mulut.
- c. Begitu peluit dibunyikan segera berenang.
- d. Peraturan, siapa yang berhasil membawa bola pingpong tanpa jatuh sampai batas yang ditentukan, itu yang menang.

Potensi renang: mencoba keberanian berenang.

Perilaku karakter: mengajarkan keuletan dan keberanian

(9)

## KARTU ALFABET



- Tujuan** : Untuk mengasah kemampuan masuk dan keluar, serta kecepatan respon.
- Level** : Pemula/Menengah/Lanjutan.
- Perlengkapan** : Kartu alphabet plastik berukuran besar, masing-masing satu set untuk tiap tim; daftar kata- kata yang telah ditentukan.
- Kedalaman air** : Dari dangkal ke dalam, sesuai ukuran masing-masing anak/siswa.
- Jumlah Partisipan** : Dimulai dari grup kecil ke seluruh kelas.
- Pengaturan** : Tim berbaris di sepanjang tepian, dengan kartu yang dibagi diantara siswa.

### **Cara Bermain:**

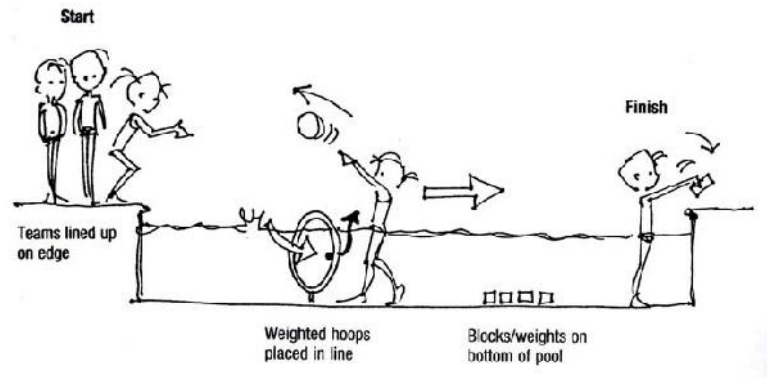
Guru menyebutkan sebuah kata (sebagai contoh 'renang' atau 'lomba'), dan siswa yang memegang kartu huruf yang ada berlomba menyeberangi kolam, memanjat kolam dan membentuk susunan kata tersebut. Tim pertama yang berhasil mengeja huruf dalam barisan akan menang. Metode masuk kolam, keluar, dan gerakan menuju air bisa bervariasi untuk menyesuaikan standar siswa dan untuk menambah variasi permainan.

Potensi renang: untuk mengasah kemampuan respon.

Perilaku karakter: mengajarkan keberanian, kekompakan, dan kerjasama

(10)

## BOLA DAN SIMPAI



- Tujuan** : Untuk melatih penyelaman bagi pemula dan mengapung bagi perenang lanjutan.
- Level** : Pemula/Menengah/Lanjutan
- Perlengkapan** : Bola berukuran besar, satu simpai untuk masing-masing tim, satu balok berat untuk masing-masing pemain.
- Kedalam Air** : Dangkal menuju dalam, sesuai standar masing-masing pemain.
- Jumlah Partisipan** : Dimulai dari grup kecil kemudian ke seluruh kelas.
- Pengaturan** : Satu tim yang terdiri dari enam sampai delapan orang, menyeberangi kolam.

### **Cara Bermain:**

Para siswa dalam satu tim berbaris di pinggir kolam, siswa pertama memegang bola. Pada saat dimulai siswa pertama masuk ke dalam kolam dengan cara yang sesuai dengan kedalaman kolam (atau cara masuk yang telah ditentukan oleh guru), lari atau berenang dengan memegang bola menuju ke simpai, menyelam, melewati tengah simpai, kemudian berbalik dan melemparkan bola ke pemain kedua. Pemain kedua mengulangi gerakan, sementara pemain pertama berenang menuju balok, menyelam, mengambil satu balok, membawanya sampai sisi lain kolam, kemudian naik ke atas. Pemain keenam mengulangi gerakan dari membawa bola dan balok sampai finish. Tim pertama yang selesai akan menang.

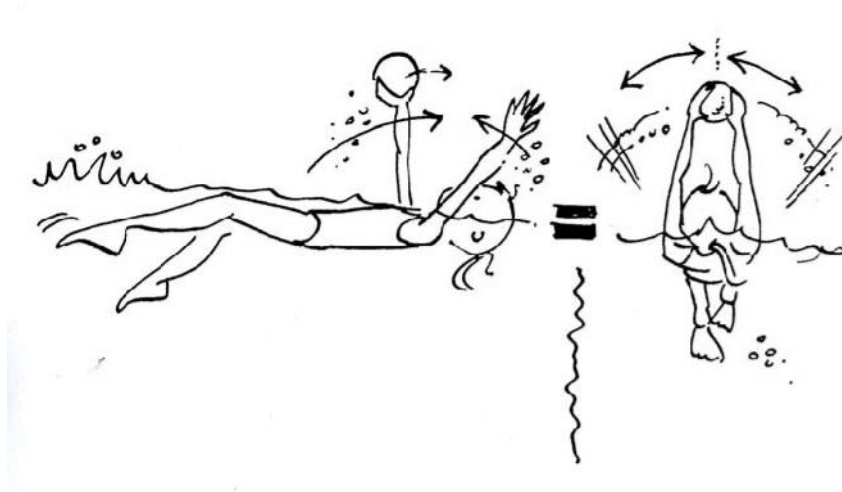
Potensi renang: untuk melatih menyelam secara tidak sadar.

Perilaku karakter: mengajarkan keberanian



(11)

### KINCIR BOLA



- Tujuan** : Untuk melatih tendangan (*stroke*) tungkai agar kuat.  
**Level** : Lanjutan  
**Perlengkapan** : Bola sebesar 15 cm atau papan pelampung.  
**Kedalaman Air** : Sepinggang.  
**Jumlah Partisipan** : Grup kecil seluruh kelas.  
**Pengaturan** : Siswa tunggal atau bergantian dengan aktivitas kelompok lain.

**Cara Bermain** :

Siswa telentang menghadap atas dan menunjukkan tendangan tungkai yang kuat sambil menyeberangi lebar kolam, sambil mengoper bola atau papan pelampung dari tangan satu ke tangan lainnya dengan lengan tangan merentang penuh di atas badan (lihat gambar).

Potensi renang: untuk melatih tendangan (*stroke*) tungkai

Perilaku karakter: mengajarkan kegigihan dan tidak putus asa

(12)

## GELAP TOTAL



<b>Tujuan</b>	: Mengajarkan keterampilan bertahan di air
<b>Level</b>	: Menengah/Lanjutan.
<b>Perlengkapan</b>	: Sepasang kacamata renang gelap
<b>Kedalaman Air</b>	: Sebahu hingga dalam.
<b>Jumlah Peserta</b>	: Grup kecil dan seluruh kelas.
<b>Pengaturan</b>	: Berpasangan. Ddianjurkan memakai PFD perlengkapan mengapung.

### **Cara Bermain :**

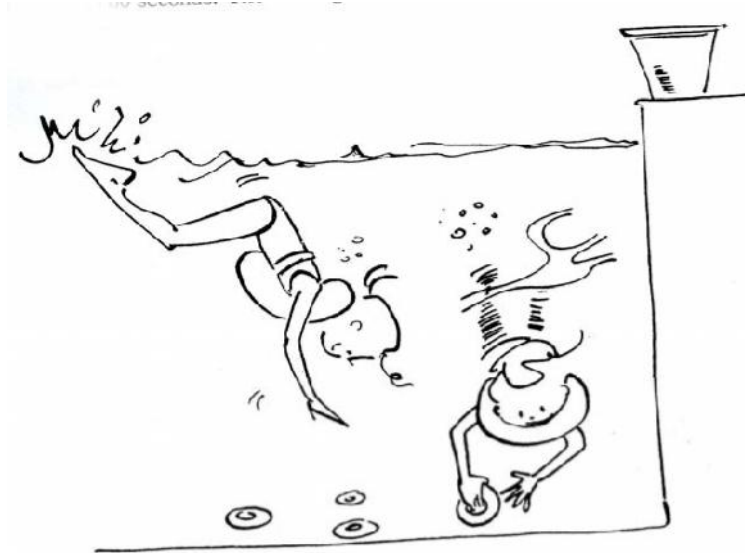
Siswa dipasangkan sebelum mengenakan kacamata supaya bisa mengenal nama, satu sama lain. Mereka kemudian dipisah dan dibuat hilang arah, sementara guru bergerak sehingga suara mereka datang dari arah yang berbeda-beda. Pertama masing-masing pasangan berusaha saling mencari dengan memanggil dan mendengarkan, sambil terus bergerak dengan berusaha menghindari luka baik untuk diri mereka sendiri maupun orang lain; ketika mereka bertemu mereka harus tetap diam dan mendengarkan perintah selanjutnya. Ini untuk melatih mengikuti perintah guru; untuk berenang menuju atau menjauhi sebuah suara, untuk berenang menuju kilasan suara atau untuk mendengarkan suara mesin dan menuju ke arahnya.

Potensi renang: untuk bertahan di air

Perilaku karakter: mengajarkan keberanian dan daya tahan

(13)

### AMBIL KOIN



<b>Tujuan</b>	: Mengembangkan dan mempraktikkan kemampuan menyelam.
<b>Level</b>	: Menengah/Lanjutan.
<b>Perlengkapan</b>	: PFD (Pelampung baju), uang/koin, ember.
<b>Kedalaman Air</b>	: Setinggi dada.
<b>Jumlah Peserta</b>	: Seluruh kelas.
<b>Pengaturan</b>	: Satu grup terdiri dari empat hingga lima orang.

**Cara Bermain :**

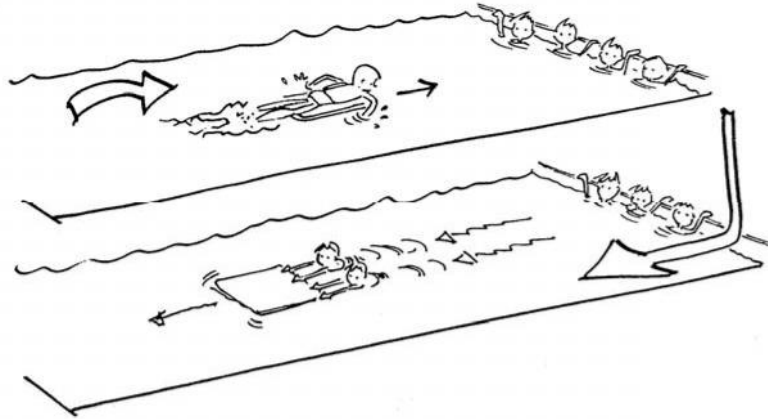
Uang/ koin ditaruh di kolam dan ditenggelamkan. Guru memegang ember. Dengan memakai PFD pemain berusaha untuk meraih uang koin dan menaruhnya di ember sebanyak mungkin selama 60 detik. Tim yang menang adalah yang memperoleh uang koin terbanyak.

Potensi renang: untuk mengembangkan kemampuan menyelam

Perilaku karakter: mengajarkan kegigihan dan keberanian

(14)

### BUGI-WUGI



<b>Tujuan</b>	: Mengembangkan kemampuan penyelamatan.
<b>Level</b>	: Menengah/Lanjutan.
<b>Perlengkapan</b>	: Satu papan pelampung untuk tiap-tiap tim.
<b>Kedalaman Air</b>	: Dalam.
<b>Jumlah Peserta</b>	: Grup kecil sampai seluruh kelas.
<b>Pengaturan</b>	: Satu tim terdiri dari enam sampai delapan orang.

#### **Cara Bermain :**

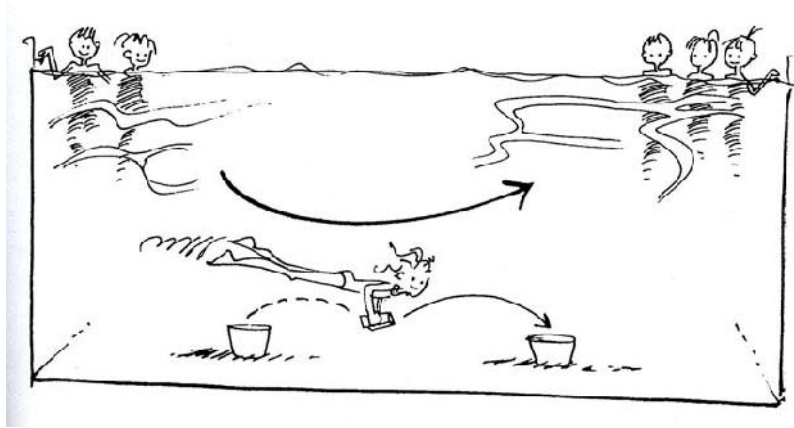
Siswa pertama masing-masing tim mulai dari sisi yang berlawanan dengan kawan-kawannya. Saat mulai, siswa pertama mengapung di atas papan (gambar atas), berenang sampai siswa kedua yang ikut menggapai papan. Kedua siswa kemudian sama-sama memegang papan, berenang menuju tempat awal dan naik ke atas kolam (gambar bawah). Siswa kedua mengulangi gerakan menuju siswa ketiga dan seterusnya sampai semua siswa kembali ke titik awal.

Potensi renang: untuk mengembangkan kemampuan penyelamatan

Perilaku karakter: mengajarkan kerjasama dan jiwa menolong

(15)

## MEMINDAH BENDA



**Tujuan** : Untuk mengasah keberanian berenang di permukaan dan menyelam sambil membawa sebuah benda.

**Level** : Menengah/Lanjutan.

**Perlengkapan** : Dua ember besi dan satu batu yang bersih untuk masing-masing tim.

**Kedalaman Air** : Dalam.

**Jumlah Peserta** : Grup kecil ke seluruh kelas.

**Pengaturan** : Masing-masing tim terdiri dari empat sampai enam orang dengan format bergantian, bekerjasama sepanjang kolam.

### **Cara Bermain** :

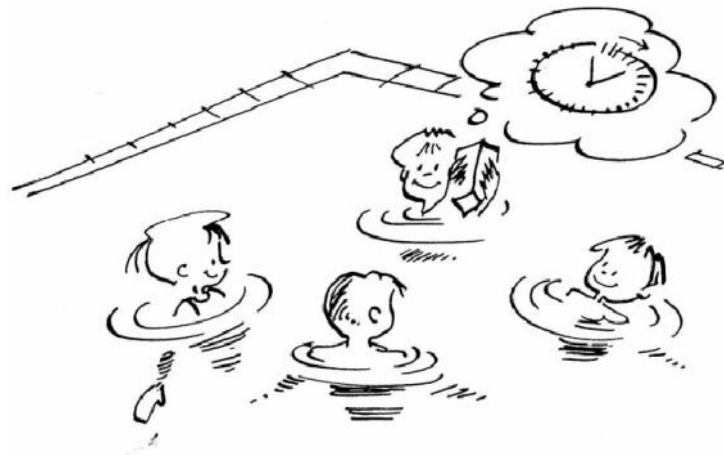
Dua ember ditaruh dengan jarak keduanya kira-kira 5 meter ditaruh di dasar kolam dengan batu di ember pertama. Saat aba-aba mulai, siswa pertama menyelam ke dalam air, berenang ke ember pertama, mengumpulkan batu bata, menaruhnya ke ember kedua, ke permukaan dan berenang sampai ujung kolam. Semua siswa mengulangi semua gerakan sampai semua mendapat giliran. Catatan: Jika diperlukan, perenang dapat mengambil udara di permukaan sesudah mengambil batu dari ember pertama.

Potensi renang: untuk mengembangkan kemampuan menyelam secara sadar

Perilaku karakter: mengajarkan keberanian dan daya tahan

(16)

## MENJEJAK AIR



- Tujuan** : Untuk mempraktikkan dan melatih kekompakan menjejak-jejak air.
- Level** : Lanjutan.
- Perlengkapan** : Untuk masing-masing grup, satu batu.
- Kedalaman Air** : Dalam.
- Jumlah Peserta** : Seluruh Kelas.
- Pengaturan** : Satu tim terdiri dari empat sampai lima orang.

**Cara Bermain** :

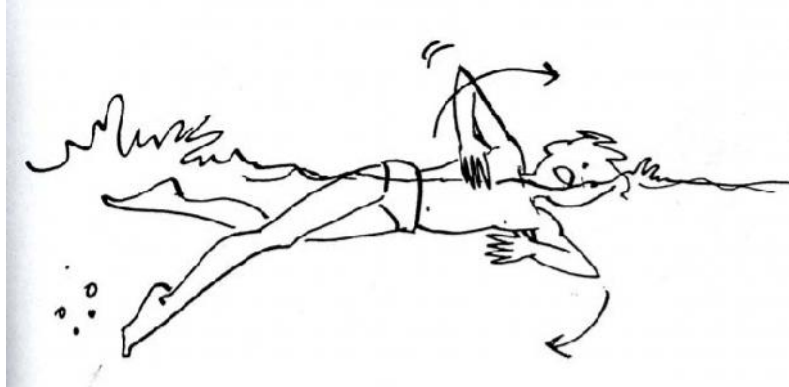
Masing-masing kelompok masuk ke dalam air, membentuk lingkaran dan menjejak-jejak air. Selanjutnya masing-masing siswa bergantian memegang batu dengan kedua tangan, menjaga pergelangan tangan tetap di atas permukaan air, dan terus menjejak-jejak air. Saat aba-aba dimulai peserta pertama dari masing-masing grup berusaha melakukan ini selama 2 menit sebelum mengopernya ke peserta berikutnya. Nilai dua poin diberikan kepada setiap peserta yang melakukannya. Oleh karena itu jika ada empat peserta dalam tiap tim, nilai maksimalnya adalah 8 poin. Peserta yang hanya bisa melakukannya selama satu setengah menit memperoleh skor 1,5. Tim yang menang adalah yang memperoleh skor terbanyak.

Potensi renang: untuk mengembangkan kekompakan menjejak-jejak air

Perilaku karakter: mengajarkan kegigihan dan daya tahan

(17)

### SAYAP AYAM



<b>Tujuan</b>	: Untuk mengembangkan kelenturan ( <i>fleksibility</i> ) bahu dan siku untuk melatih gerak lengan.
<b>Level</b>	: Menengah.
<b>Perlengkapan</b>	: Tidak Ada.
<b>Kedalaman Air</b>	: Sepinggang
<b>Jumlah Peserta</b>	: Seluruh kelas.
<b>Pengaturan</b>	: Siswa tunggal.

**Cara Bermain :**

Siswa mengaitkan jempolnya di bawah ketiak mereka. Saat aba-aba mulai, mereka menunjukkan tendangan (*stroke*) tungkai menyeberangi kolam dengan terus memutar lengan, menggunakannya sebagai dayung. Jempol tetap di bawah ketiak dan air di dorong dengan bagian dalam dari kedua lengan. Perlu diperhatikan bahwa perenang harus bernafas saat memutar secara penuh pada satu sisi.

**Variasi:**

Gerakan seperti ini bisa dipertunjukkan sebagai perlombaan estafet.

Potensi renang: untuk mengembangkan kelenturan (*fleksibility*)

Perilaku karakter: mengajarkan keberanian

(18)

## UJUNG LINGKARAN



- Tujuan** : Untuk mengembangkan rasa percaya diri dan kekompakan saat bergerak di dalam air.
- Level** : Pemula.
- Perlengkapan** : Tidak ada.
- Kedalaman Air** : Selutut hingga sepinggang.
- Jumlah Peserta** : Kelompok dengan nomor genap, mulai dari enam hingga seluruh kelas.
- Pengaturan** : Berpasangan, nomer 1 dan 2 di tiap pasang.

**Cara Bermain** :

Siswa dari tiap grup bernomor satu berpegangan tangan dan membentuk lingkaran; peserta tiap grup dengan nomor dua berdiri di luar lingkaran dengan tangan di bahu temannya. Saat mulai, semua bergerak ke kanan. Ketika guru berkata “satu ganti tempat” peserta tiap grup dengan nomor dua meninggalkan temannya, dan masing-masing bergerak untuk menyentuh bahu orang di sebelah kanannya. Nomor pertama melanjutkan memegang tangan dan berkeliling. Untuk membuat lebih sulit, guru bisa mengubah menjadi “dua ganti tempat”.

Potensi renang: untuk mengembangkan kekompakan

Perilaku karakter: mengajarkan rasa percaya diri



(19)

### ULAR NAGA PANJANG



- Tujuan** : Untuk mengembangkan rasa percaya diri di air selama aktif bergerak.
- Level** : Pemula
- Perlengkapan** : Tidak Ada.
- Kedalaman Air** : Selutut hingga sepinggang.
- Jumlah Peserta** : Seluruh kelas.
- Pengaturan** : Kelompok kecil atau tim terdiri enam orang.

**Cara Bermain** :

Dua anggota dari kedua tim menyatukan tangan dan membentuk anak panah. Anggota yang lain berdiri berurutan, sambil memegang pinggang orang di depannya dan bersiap melewati tangan dua teman yang tadi membentuk anak panah. Saat aba-aba dimulai, sebagaimana kereta api, masing-masing tim melewati anak panah tim, dilanjutkan melewati anak panah tim lain. Tim pertama yang berhasil melewati semua anak panah dan kembali ke tempat semula akan menjadi pemenang.

**Variasi** :

Guru dapat menyuruh agar gerakan anak panah diturunkan sehingga akhir permainan untuk melewatinya, pemain bergerak di bawah air.

Potensi renang: untuk mengembangkan kerjasama

Perilaku karakter: mengajarkan rasa percaya diri dan kerjasama

(20)

## KOMANDO



- Tujuan** : Mengembangkan kemampuan mencari di bawah permukaan pada air
- Level** : Menengah
- Perlengkapan** : Kacamata gelap total, satu obyek yang jelas untuk masing-masing tim.
- Kedalaman Air** : Sedada hingga lebih dalam.
- Jumlah Peserta** : Kelompok kecil hingga seluruh kelas.
- Pengaturan** : Satu tim yang terdiri dari empat hingga enam orang, masing-masing di tempat yang sempit.

### **Cara Bermain**

:

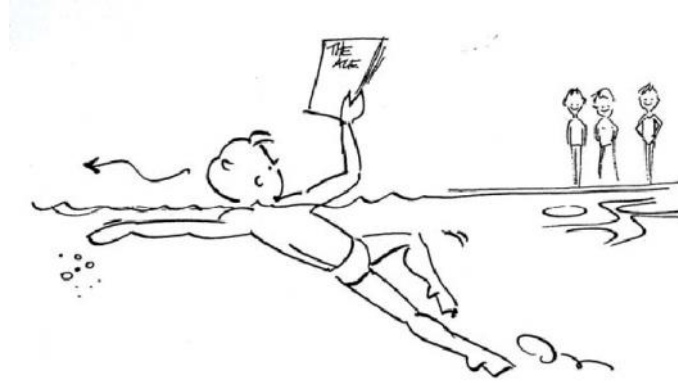
Unit komando telah menurunkan tim parasut untuk menghadapi teroris pada suatu malam. Semua berhasil mendarat dengan selamat, tetapi satu paket perlengkapan jatuh di sebuah kolam kecil. Tim ini harus mencari metode yang aman untuk mengambilnya. Semua gerakan harus dilakukan dengan tenang dan efisien: musuh tidak boleh sampai tahu. Siswa harus memperagakan cara masuk yang aman tidak menimbulkan banyak riak air. Tidak semua tim harus mencari pada saat yang bersamaan.

Potensi renang: untuk kemampuan mencari di bawah air

Perilaku karakter: mengajarkan rasa percaya diri dan keberanian

(21)

## RENANG MENOLONG



<b>Tujuan</b>	: Melatih penggunaan lengan untuk dorongan.
<b>Level</b>	: Menengah/Atas.
<b>Perlengkapan</b>	: Satu lembar koran untuk masing-masing tim.
<b>Kedalaman Air</b>	: Dalam.
<b>Jumlah Peserta</b>	: Kelompok kecil hingga seluruh kelas.
<b>Pengaturan</b>	: Satu tim terdiri dari enam orang dalam formasi berlawanan.

### **Cara Bermain :**

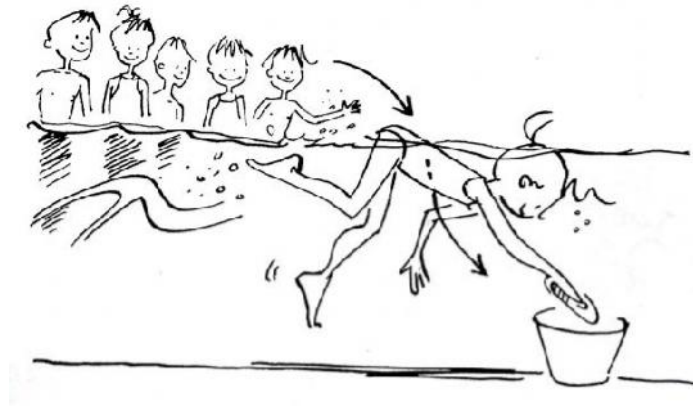
Setiap siswa masing-masing memegang koran. Saat aba-aba mulai, siswa pertama masuk ke air beserta korannya, berenang menuju pemain kedua dan memberikan koran tersebut pada siswa kedua, yang kemudian berenang menuju siswa ketiga, dan begitu seterusnya. Tujuan utama permainan ini adalah untuk menjaga kertas koran supaya tetap kering. Tim pertama yang selesai dengan koran yang kering adalah pemenangnya.

Potensi renang: untuk melatih otot lengan dan tungkai

Perilaku karakter: mengajarkan keberanian dan daya tahan

(22)

## MENGIRIM BENDA



- Tujuan** : Melatih penyelaman dan kemampuan membuka mata di dalam air.  
**Level** : Pemula  
**Perlengkapan** : Satu ember berat, dengan koin rupiah yang berbeda, untuk masing-masing tim.  
**Kedalaman Air** : Dangkal.  
**Jumlah Peserta** : Kelompok kecil hingga seluruh kelas.  
**Pengaturan** : Satu tim terdiri dari enam orang.

**Cara Bermain** :

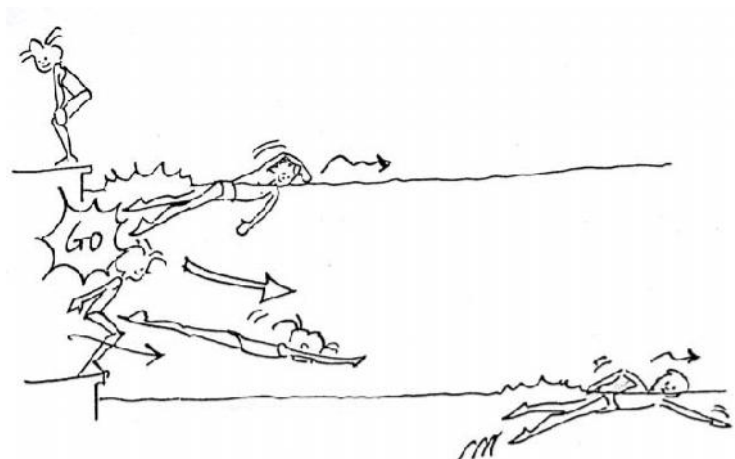
Siswa tim berbaris di satu sisi kolam. Ember-ember diletakkan di dasar kolam, dengan koin yang berbeda nominalnya di dalamnya. Para siswa dalam tim diberi nomor satu hingga enam. Pada aba-aba dimulai, siswa pertama masuk ke dalam air, menyelam secepat mungkin menuju ember, mencari koin dengan nominal terendah, membawanya ke sisi lain kolam dan naik ke atas. Siswa kedua mengulangnya, sampai keenam siswa memperoleh koinnya masing-masing. Mereka kemudian menaruhnya kembali ke dalam ember. Tim pertama yang bisa menyelesaikannya adalah pemenang.

Potensi renang: untuk melatih otot tungkai dalam menyelam

Perilaku karakter: mengajarkan keberanian dan daya tahan

(23)

## MENYELAM DAN MEMBURU



<b>Tujuan</b>	: Untuk mengasah teknik yang terdapat dalam lomba menyelam.
<b>Level</b>	: Menengah/Lanjut.
<b>Perlengkapan</b>	: Tidak Ada.
<b>Kedalaman Air</b>	: Sedada.
<b>Jumlah Peserta</b>	: Kelompok kecil hingga seluruh kelas.
<b>Pengaturan</b>	: Berpasangan menyeberangi kolam.

### **Cara Bermain :**

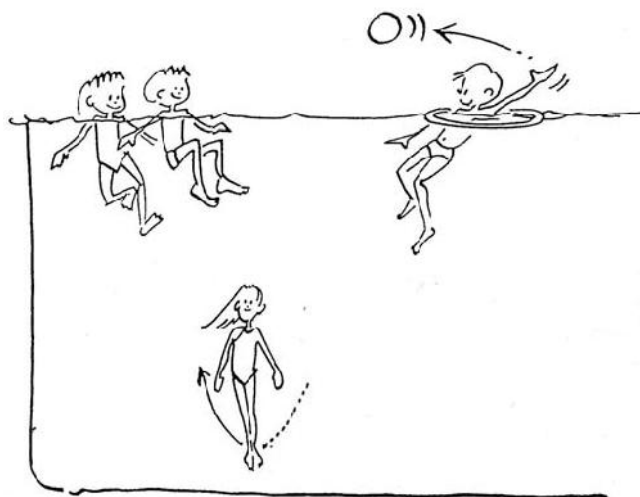
Sepasang siswa berada di dalam air pada satu sisi kolam, dan siap untuk menyeberang; yang lain berdiri di atas, membelakangi air. Guru memberi aba-aba “mulai” pada siswa di dalam air untuk mulai berenang, dan ketika mereka sudah cukup jauh dari dinding kolam, guru memberi aba-aba mulai pada siswa lain untuk menyelam dan mengejar siswa pertama. Proses yang sama ini diikuti oleh pasangan lain dan kemudian bergantian peran.

Potensi renang: untuk melatih teknik menyelam

Perilaku karakter: mengajarkan keberanian dan ketekunan

(24)

## PENYELAM



<b>Tujuan</b>	: Untuk melatih kemampuan berada dalam air dengan kaki yang terlebih dahulu menyelam.
<b>Level</b>	: Lanjutan
<b>Perlengkapan</b>	: Bola polo air atau sejenis, simpai.
<b>Kedalaman Air</b>	: Dalam.
<b>Jumlah Peserta</b>	: Kelompok kecil hingga seluruh kelas.
<b>Pengaturan</b>	: Tim terdiri dari empat hingga enam orang.

### **Cara Bermain :**

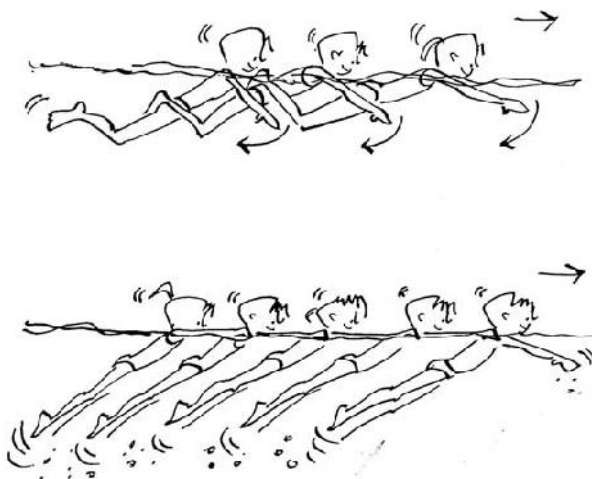
Para anggota tim berada di dalam air satu disamping yang lain, berhadapan dengan simpai yang mengapung di permukaan sejauh 2 meter. Pada aba-aba dimulai, siswa pertama berenang membawa bola ke simpai, dan muncul ke permukaan melalui simpai. Dari sana, siswa tersebut melempar bola kepada siswa kedua yang berada di baris berikutnya yang melemparnya kembali dan melakukan penyelaman dengan kaki terlebih dahulu ke dasar kolam kemudian kembali ke permukaan. Sementara siswa yang berada di simpai melempar bola ke siswa berikutnya, yang kembali menyelam.

Potensi renang: untuk melatih keterampilan injak-injak air

Perilaku karakter: mengajarkan keberanian dan daya tahan

(25)

### PERAHU NAGA



<b>Tujuan</b>	: Untuk melatih kerjasama dan teknik gerakan lengan dan pukulan kaki.
<b>Level</b>	: Menengah/Lanjutan.
<b>Perlengkapan</b>	: Tidak Ada.
<b>Kedalaman Air</b>	: Sedada hingga dalam.
<b>Jumlah Peserta</b>	: Satu tim yang terdiri dari 8 orang.
<b>Pengaturan</b>	: Kerja tim sejauh 25 meter.

#### **Cara Bermain :**

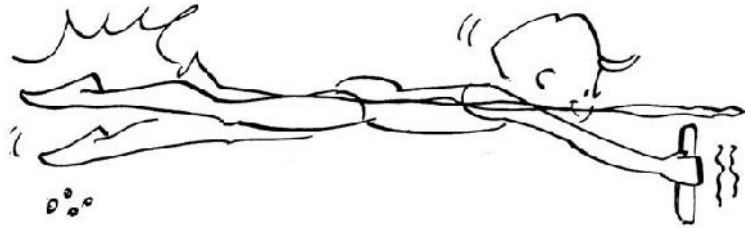
Para siswa berbaris satu di belakang yang lain pada tempat start. Pada saat isyarat diberikan, mereka berkaitan dalam bentuk saling memegang, dimana bisa dalam bentuk kaki berada di pinggang teman di belakangnya atau dengan posisi tangan berada pada bahu teman di depannya. Jika posisi kaitan kaki yang dipakai, lengan akan digunakan untuk kayuh dalam gaya bebas, gaya dada, gaya punggung, atau kupu-kupu. Untuk gaya punggung, berenang akan dimulai dengan posisi punggung di air. Jika posisi lengan yang dikaitkan, maka gaya dorong akan dihasilkan dengan tendangan menggelepar atau pukulan cambuk. Pada aba-aba dimulai, “perahu” berlomba sampai garis finish.

Potensi renang: untuk melatih otot lengan dan tungkai

Perilaku karakter: mengajarkan kerjasama dan kebersamaan

(26)

### SELANCAR AIR



- Tujuan** : Untuk menguatkan kekuatan dari tendangan tungkai gaya bebas.
- Level** : Lanjutan
- Perlengkapan** : Papan pelampung untuk masing-masing siswa.
- Kedalaman Air** : Sepinggang hingga dalam.
- Jumlah Peserta** : Kelompok kecil hingga seluruh kelas.
- Pengaturan** : Permainan individu atau tim.

**Cara Bermain** :

Masing-masing siswa menggunakan gerakan tungkai untuk menyeberangi kolam sambil memegang papan pelampung yang direntangkan di depan secara vertical, dan sedikitnya 30 cm di bawah permukaan air. Ini bisa dimainkan secara bergantian dimana siswa pertama dari tiap tim mengoper papan pelampung tersebut pada siswa kedua, dan seterusnya.

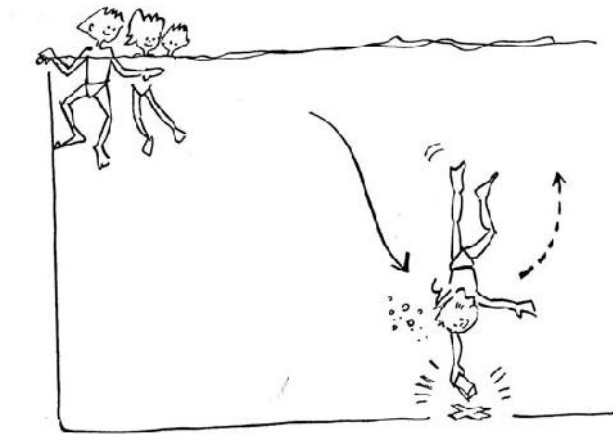
Potensi renang: untuk melatih otot tungkai

Perilaku karakter: mengajarkan keberanian dan daya tahan



(27)

## PENYELAM ESTAFET



<b>Tujuan</b>	: Untuk mengembangkan teknik menyelam
<b>Level</b>	: Menengah.
<b>Perlengkapan</b>	: Satu batu bata dan satu area target untuk masing-masing tim.
<b>Kedalaman Air</b>	: Sepinggang hingga dalam.
<b>Jumlah Peserta</b>	: Tim kecil.
<b>Pengaturan</b>	: Tim yang terdiri dari empat hingga enam orang.

### **Cara Bermain :**

Semua tim berdiri dalam barisan di sisi lain kolam menghadapi yang lain. Sebelum dimulai, tiap bata untuk tiap tim diletakkan di area target. Pada saat aba-aba mulai, siswa pertama tim berenang menyelam untuk mengambil bata dan membawanya pada tempat start. Siswa kedua membawanya kembali ke area target, menyelam seperti untuk menaruhnya kembali dan berenang ke tempat semula. Ini dilanjutkan sampai seluruh anggota tim mendapat giliran.

### **Variasi :**

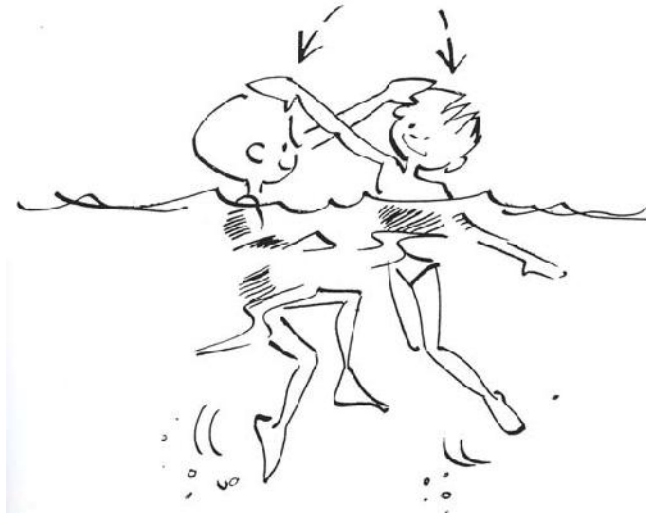
Tiap siswa berenang ke area target, menyelam untuk mengambil bata, menjejak air selama kurang lebih 10 detik, dan kembali menyelam untuk menaruhnya kembali.

Potensi renang: untuk melatih penyelaman

Perilaku karakter: mengajarkan keberanian dan daya tahan

(28)

## PEGANG RAMBUT



- Tujuan** : Untuk mengembangkan gerakan kaki ketika menjejak air dan lebih jauh lagi untuk menguatkan otot tungkai.
- Level** : Lanjutan
- Perlengkapan** : Tidak Ada.
- Kedalaman Air** : Dalam.
- Jumlah Peserta** : Kelompok kecil hingga seluruh kelas.
- Pengaturan** : Berpasangan.

**Cara Bermain** :

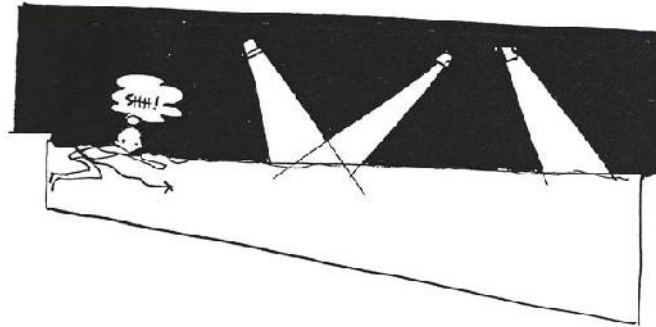
Sesama anggota saling berhadapan sambil menjejak air, masing-masing tangan di atas kepala yang lain. Saat aba-aba dimulai, masing-masing mencoba memegang sambil menekan kepala yang lain ke dalam air.

Potensi renang: untuk melatih otot tungkai

Perilaku karakter: mengajarkan keberanian, daya tahan dan kejujuran

(29)

## MELARIKAN DIRI



**Tujuan** : Untuk melatih pengumpulan energi dan mengembangkan beberapa

teknik untuk bertahan.

**Level** : Pemula/Menengah/Lanjutan.

**Perlengkapan** : Tanda-tanda di tepi kolam, pakaian opsional, papan pelampung atau benda keras di dalam air.

**Kedalaman Air** : Sepinggang hingga dalam.

**Jumlah Peserta** : Kelompok kecil hingga seluruh kelas.

**Pengaturan** : Satu atau dua perenang pada waktu yang sama, atau tim terdiri dari tujuh hingga delapa orang.

**Cara Bermain** :

Para siswa bersiap di ujung kolam. Mereka masuk ke air, berenang hingga jarak yang ditentukan kemudian menyelam di dalam air hingga jarak yang ditentukan kemudian naik ke permukaan, berenang hingga tepi, lalu naik ke pinggir kolam. Selama melakukannya mereka tidak boleh bersuara tidak ada riak air, tidak ada suara ceburan di permukaan. Permainan ini bisa dimainkan oleh pemula di air dangkal, dengan periode singkat untuk menyelam. Untuk perenang lanjutan, tingkat kesulitan dapat ditingkatkan dengan cara:

- Menggunakan pakaian;
- Membawa surat rahasia (papan pelampung);
- Melarikan diri dengan luka, seperti salah satu kaki tidak bisa digerakkan;

Potensi renang: untuk melatih otot lengan dan tungkai

Perilaku karakter: mengajarkan keberanian dan daya tahan

(30)

## KAKI PENCARI



<b>Tujuan</b>	: Untuk memperkenalkan gerak dimana siswa tidak bisa melihat.
<b>Level</b>	: Pemula.
<b>Perlengkapan</b>	: Kacamata gelap total (sepasang untuk tiap pemain), batu bata karet, cincin berat yang bisa tenggelam, botol plastik yang diisi air.
<b>Kedalaman Air</b>	: Sepinggang hingga sebahu.
<b>Jumlah peserta</b>	: Seluruh kelas.
<b>Pengaturan</b>	: Permainan individual

### **Cara Bermain :**

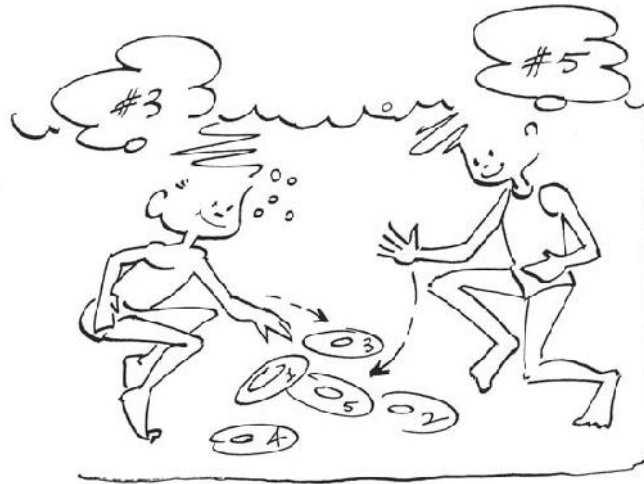
Para siswa berjajar di dalam air, masing-masing mengenakan kacamata gelap total. Perlengkapan di hamburkan di dasar kolam setidaknya satu jenis untuk tiap siswa. Area harus dengan jelas ditentukan sebaiknya ada tali untuk jalan atau tali mengambang untuk menghindarkan siswa supaya tidak bergerak ke tempat yang lebih dalam, atau dari satu kelompok ke kelompok lain. Sebaiknya juga dibersihkan dari benda-benda keras. Saat aba-aba dimulai, pemain mengenakan kacamata dan mencari dengan kaki mereka benda-benda yang telah ditenggelamkan tadi. Ketika menemukannya, siswa mengambilnya dan mengembalikannya ke tempat start, semua dilakukan tanpa melepas kacamata. Untuk memandu kembalinya para siswa, guru dapat menggunakan suara untuk memberi arahan.

Potensi renang: untuk sensori otot perasa

Perilaku karakter: mengajarkan daya tahan dan kepekaan

(31)

## CINCIN JATUH



- Tujuan** : Untuk mengembangkan rasa percaya diri selama melakukan gerakan di dalam air, termasuk membuka mata.
- Level** : Pemula.
- Perlengkapan** : Satu set cincin tersedia di toko olahraga atau alat-alat renang. (Masing- masing berbeda warna dan menunjukkan angka, dari satu hingga enam).
- Kedalaman Air** : Sepinggang.
- Jumlah Peserta** : Satu kelompok terdiri dari enam orang.
- Pengaturan** : Permainan individual atau kelompok kecil.

**Cara Bermain** :

Guru melempar cincin, yang turun dengan perlahan. Jika dimainkan secara individual, pemain berusaha untuk mrngambil cincin dengan nomor urut atau mengambilnya sebelum mereka mencapai dasar kolam. Jika dimainkan lebih dari satu orang, guru dapat menentukan cincin nomor berapa yang harus diambil.

Potensi renang: untuk melatih otot lengan dan tungkai dalam menyelam

Perilaku karakter: mengajarkan keberanian, daya tahan dan kepekaan

(32)

## INJAKAN KAKI



<b>Tujuan</b>	: Untuk memberanikan siswa melompat dan bergerak mengelilingi air.
<b>Level</b>	: Pemula.
<b>Perlengkapan</b>	: Tidak ada.
<b>Kedalaman Air</b>	: Selutut hingga sepinggang.
<b>Jumlah Peserta</b>	: Seluruh kelas.
<b>Pengaturan</b>	: Berpasangan.

**Cara Bermain :**

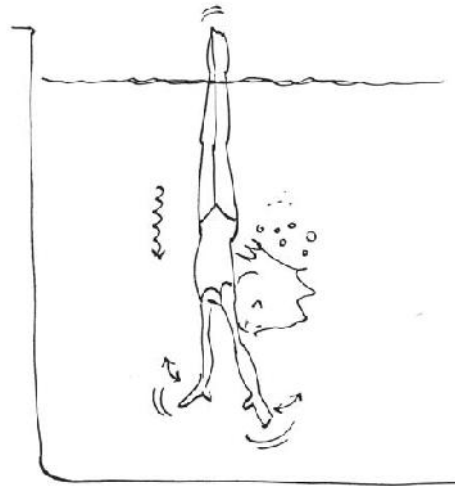
Tiap pasangan saling berhadapan di air, dengan tangan di bahu yang lain. Pada saat aba-aba dimulai, masing-masing mencoba menginjak kaki pemain lain, sementara di waktu yang sama berusaha menghindari injakan.

Potensi renang: untuk melatih kecepatan reaksi

Perilaku karakter: mengajarkan keberanian dan kerjasama

(33)

### BERHENTI SEPENUHNYA



<b>Tujuan</b>	: Untuk melatih efektivitas mendayung.
<b>Level</b>	: Lanjutan.
<b>Perlengkapan</b>	: Tidak ada.
<b>Kedalaman Air</b>	: Dalam.
<b>Jumlah Peserta</b>	: Seluruh kelas.
<b>Pengaturan</b>	: Permainan individual.

**Cara Bermain :**

Siswa menyelam dari pinggir kolam, dan dengan segera mendayung dengan tangan, sehingga dalam kondisi ini kaki tetap berada di atas air. Badan dalam posisi tangan di bawah dan kaki di atas.

Potensi renang: untuk melatih otot lengan

Perilaku karakter: mengajarkan keberanian dan daya tahan

Berikut ini adalah sampul produk berupa buku ajar dengan judul *Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan* yang berisi tentang berbagai macam bentuk-bentuk permainan air :





### **Kelebihan dan Kekurangan Produk yang Dihasilkan**

Hasil penelitian dan pengembangan berupa produk permainan air bagi siswa sekolah dasar memiliki kelebihan, diantaranya:

1. Menarik bagi siswa yang menggunakan,
2. Dapat digunakan oleh guru sekolah dasar sebagai bagian pembelajaran akuatik,
3. Mudah untuk dimainkan oleh siswa baik putra maupun putri,
4. Dapat meningkatkan aspek fisik, psikomotorik, kognitif dan afektif siswa.

Produk permainan air, selain memiliki kelebihan juga terdapat kekurangan yaitu antara lain, diantaranya:

1. Membutuhkan sarana kolam renang dengan ukuran minimal 10 x 10 meter dan kedalaman antara 0,50 -0,75 meter atau ukuran kolam renang anak-anak, kebanyakan sekolah masih menggunakan sarana kolam renang umum sebagai media pembelajaran,
2. Penggunaan permainan air memerlukan biaya yang tidak sedikit, biaya ini meliputi ongkos tiket masuk kolam renang yang diperlukan selama proses pembelajaran dilakukan,
3. Jumlah siswa dalam permainan air adalah 30-35 siswa, sehingga apabila jumlah siswa dalam satu kelas lebih dari 10 siswa, maka dibutuhkan pengelolaan siswa yang baik, salah satu kemungkinan keterlaksanaan proses pembelajaran ialah dengan menyediakan guru renang sesuai rasio pembelajaran yaitu 1 : 10.

### **Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan. Adapun keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sifat anak sekolah dasar yang masih suka bermain, terlebih bila berkumpul dengan teman sebaya mengakibatkan proses pembelajaran harus betul-betul terpantau, dengan demikian bagi guru hal ini akan menguras energi untuk memperhatikan siswa tersebut.
2. Dalam proses pembelajaran ada beberapa jenis permainan yang levelnya lanjutan sehingga tidak jarang pelaksanaan sampai dilakukan di kolam dalam.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dan menjawab rumusan masalah yang ada maka hasil penelitian menunjukkan telah tersusunnya 33 jenis permainan air yang terintegrasi perilaku karakter yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan renang. Permainan air tersebut berisi antara lain : nama permainan air, gambar, tujuan, level permainan, perlengkapan yang dipakai, kedalaman air, pengaturan tempat, jumlah peserta, cara bermain, potensi keterampilan renang yang dikembangkan, dan perilaku karakter.

#### **B. Saran**

1. Pembelajaran akuatik siswa sekolah dasar tidak harus disampaikan dengan metode melatih keterampilan tetapi bisa dengan pendekatan bermain (*water fun games*) sekaligus untuk membentuk perilaku karakter yang baik.
2. Perlu dilakukan penelitian eksperimental terhadap permainan air dalam skala yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W. R., dan Meredith, D.G. (1989). *Educational Research: An Introduction*. Fifth Edition. New York: Longman.
- Bucher, C.A., Wuest, D.A. (1995). *Foundations of physical education & sport*. London, New York, Tokyo: Mosby Year Book Inc.
- Cesari, Judy *et al.* (2001). *Teaching Infant and Preschool Aquatics: Water Experiences the Australian Way*. AUSTSWIM Inc
- Departemen Pendidikan Nasional (2003). *Kurikulum 2004: Standar Kompetensi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar*. Jakarta.
- Dougherty, Neil. J. (1990). *Risk Management in Aquatic*. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*; May 1990; 61, 5; ProQuest Education Journals pg. 46.
- Graver K, Dennis. (2003). *Aquatic Rescue and Safety. How to recognize, respond to, and prevent water-related injuries*. United States: Human Kinetics Publisher Inc.
- Langendorfer J. Stephen & Bruya D. Lawrence. (1995). *Aquatic Readinesss. Developing Water Competence in Young Children*. United States: Human Kinetics Publisher Inc.
- Langendorfer J., Hicks-Hughes D. (1995). Aquatics for the Young Child: a survey of Selected Program. *National Aquatics Journal*, pg 12-17.
- Lees, Terri. (2007). *Water Fun: 116 Fitness and Swimming for All Ages*. United States: Human Kinetics Publisher Inc.
- Meaney, Peter & Culka, Sarie. (2005). *Wet Games: a fun approach to teaching swimming and water safety*. 433 Wellington St Clifton Hill, Victoria Australia 3068.
- Rink, J. E. (2002). *Teaching Physical Education for Learning*. Fourth Edition. New York: Mc Graw Hill.
- Schmidt, R. A. dan Wrisberg, C. A. (2000). *Motor Learning and Performance: A Problem-*
- Siedentop, D. (1991). *Developing Teaching Skills in Physical Education*. California: Mayfield Publishing Company.
- Thomas dan Laraine (1994). *Teaching Children Fitness: Becoming a Master Teacher*. Illinois: Human Kinetics.
- Thomas, David G. (2006). *Step to Success. Renang Tingkat Pemula*. Edisi Kedua. Divisi Buku Sport, PT. Rajagrafindo Persada. Jakarta.

*Lampiran 1*  
Surat Perjanjian Kontrak Penelitian

*Lampiran 2*

Berita Acara Seminar Instrumen Penelitian

*Lampiran 3*

Berita Acara Seminar Hasil Penelitian

*Lampiran 4*  
Biodata Peneliti

## BIODATA KETUA PENELITIAN

- a. Nama lengkap dan gelar : Ermawan Susanto, S.Pd., M.Pd.  
b. Pangkat/Golongan/NIP : Lektor Kepala/IV a/19780702 200212 1 004  
c. Tempat & Tanggal Lahir : Ngawi, 2 Juli 1978  
d. Bidang Keahlian : Pendidikan Jasmani  
e. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
f. Alamat dan Telepon/Fax : Jl. Kolombo 1 Yogyakarta (0274) 513092  
g. Alamat Rumah : Perum Griya Gejawan Indah AC-06 Balecatur  
Gamping Sleman D.I. Yogyakarta 55295
- h. HP : 0813 2879 4517  
i. E-mail : [ermawan\\_s@yahoo.com](mailto:ermawan_s@yahoo.com)  
j. Pendidikan :  
▪ Magister Pendidikan (M.Pd.) bidang Pendidikan Olahraga UNNES Semarang, Lulus Tahun 2009.  
▪ Sarjana Pendidikan (S.Pd.) bidang Pendidikan Olahraga UNY Yogyakarta, Lulus Tahun 2001.
- k. Pengalaman Penelitian (lima tahun terakhir)
1. *Pengembangan Model Pembelajaran Penjasorkes Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Nilai-nilai Afektif di Sekolah Dasar* (Tahun I). Dibiayai Dana DIPA UNY. **Penelitian Unggulan UNY**. Yogyakarta. 2011. Ketua penelitian.
  2. *Identifikasi Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani tentang Nilai-nilai Karakter pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar*. Dibiayai Dana DIPA UNY. **Penelitian Berbasis Keilmuan FIK UNY**. Yogyakarta. 2011. Ketua penelitian.
  3. *Pengembangan Sistem Informasi Profil Atlet Cabang Olahraga Renang Derah Istimewa Yogyakarta Berbasis Web*. Dibiayai Dana Hibah Asdep Iptek Kemenpora. **Penelitian Hibah Kemenpora**. Yogyakarta. 2010. Ketua penelitian.
  4. *Implementasi Model latihan ARCS untuk Meningkatkan Motivasi Berlatih Atlet Puslatda Panahan Yogyakarta*. Dibiayai Dana Hibah Asdep Iptek Kemenpora. **Penelitian Hibah Kemenpora**. Yogyakarta. 2011. Ketua penelitian.
  5. *Pengembangan Sistem Informasi Profil Atlet Cabang Olahraga Renang D.I. Yogyakarta Berbasis Web*. Dibiayai Dana Hibah Asdep Iptek Kemenpora. **Penelitian Mandiri**. Yogyakarta. 2010. Ketua penelitian.



6. *Perbedaan Gaya Mengajar Inklusi dan Komando dalam Pembelajaran Renang Gaya Bebas*. Dibiayai Dana DIPA UNY. **Penelitian Keilmuan**. Yogyakarta. 2010. Ketua penelitian.
7. *Peningkatan Pembelajaran Dasar Gerak Renang Melalui Pendekatan Bermain Mahasiswa Prodi PJKR*. Dibiayai Dana DIPA UNY. **Penelitian PTK**. Yogyakarta. 2010. Anggota penelitian.
8. *Penyusunan Tes Keterampilan Renang Siswa Prasekolah*. Dibiayai Dana DIK FIK **Penelitian Mandiri**. Yogyakarta. 2009. Ketua penelitian.
9. *Pengembangan Model Sport Education pada Matakuliah Dasar Gerak Bolatangan*. Dibiayai Dana DIPA UNY. **Penelitian Mandiri Kelompok**. Yogyakarta. 2009. Anggota penelitian.
10. *Pengembangan Model Sport Education pada Matakuliah Dasar Gerak Bolatangan*. Dibiayai Dana DIPA UNY. **Penelitian Mandiri Kelompok**. Yogyakarta. 2009. Anggota penelitian.
11. *Pemberdayaan Masyarakat Daerah Aliran Sungai Code dalam Menanggulangi Dampak Banjir*. Dibiayai Dana DIPA UNY. **Penelitian Mandiri Kelompok**. Yogyakarta. 2009. Ketua penelitian.
12. *Manajemen Layanan Fasilitas Olahraga di FIK UNY (Studi Analisis Terhadap Fasilitas Kolam Renang, GOR, dan Lapangan Tennis)*. Dibiayai Research Grant I-MHERE Project Kerjasama UNY-World Bank. Yogyakarta. 2008. Anggota penelitian.
13. *Pemanfaatan Media Audio Visual Akuatik untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Dibiayai Dana DIK FIK. **Penelitian Mandiri**. Yogyakarta. 2008. Ketua penelitian.
14. *Pengembangan Model Pembelajaran Renang Berbasis Nilai-nilai Moral Religius Mahasiswa FIK UNY*. Dibiayai Dana DIPA UNY. **Penelitian Mandiri Kelompok**. Yogyakarta. 2008. Ketua penelitian.
15. *Profil Mahasiswa FIK Dalam Implementasi Visi UNY (Cendikia Mandiri Nurani)*. Dibiayai Dana DIPA UNY. **Penelitian Mandiri Kelompok**. Yogyakarta. 2008. Anggota penelitian.

1. Daftar Publikasi yang Relevan dengan proposal penelitian:

1. Pengetahuan Guru tentang Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran Penjas Sekolah Dasar. **Jurnal Pendidikan Karakter**, LPPM UNY, tahun 2012.
2. Teacher's Knowledge of Physical Education's Character Values at Elementary School. ***Proceeding The International Seminar of Character Building and Human Movement Activities***, Bandung, December 14<sup>th</sup>, 2011.
3. Identifying of Open Space for Sport and Recreation Facilities on Yogyakarta. ***Proceeding The International Conference Solidarity for Unity Through Sports, Scientific Meeting, Welcoming 26<sup>th</sup> South-East Asian Games***, Jakarta, November 8<sup>th</sup>, 2011, Halaman 80-95.
4. Teacher's Knowledge of Aquatic Teaching Model Based on Games for Elementary School. **Jurnal Indonesian Sport Scientist Association (ISSA)**, Maret 2012.
5. Pengembangan Tes Keterampilan Renang Anak Usia Prasekolah. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan (PEP/HEPI), **Terakreditasi No. 64a/DIKTI/Kep/2010**, Tahun 14, Nomor 2, 2010, ISSN: 1410-4725, Halaman 1-15.
6. Manfaat Olahraga Renang bagi Lanjut Usia. **Jurnal Ilmiah Kesehatan Olahraga (MEDIKORA)**, Volume VI, Nomor 1, April 2010, ISSN: 0216-9940, Halaman 53-64.
7. Masyarakat Daerah Aliran Sungai Code dalam Menanggulangi Dampak Bencana Banjir. **Jurnal Penelitian Humaniora**, Volume 15, Nomor 1, April 2010, ISSN: 1412-4009, Halaman 59-74.
8. Pelatihan Penyusunan Model Pembelajaran Renang Berbasis Nilai Moral Religius bagi Mahasiswa FIK. **Jurnal Inovasi & Aplikasi Teknologi (INOTEK)**, Volume 14, Nomor 1, Agustus 2010, ISSN: 1411-3554, Halaman 72-85.
9. Media Audio Visual Akuatik untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. **Jurnal Penelitian Pendidikan "Paedagogia" FKIP UNS** Jilid 13, Nomor 1, Februari 2010, Halaman 45-57, ISSN: 1026-4109.

10. *How Sport can be a Part of Civil Society ("Madani" Society)*. **Proceeding International Conference on Sport**, FIK UNY, 12 December 2009, ISBN: 978-602-8429-26-9, Halaman 361-365.
  
11. Pembelajaran Akuatik bagi Siswa Prasekolah. **Jurnal Ilmiah Pendidikan "Cakrawala Pendidikan"**, November 2009, Tahun XXVIII, Nomor. 3 ISSN: 0216-1370, Halaman 282-295.
  
12. *Developing Handball Learning Process Through Sport Education Model*. **Proceeding International Seminar of Physical Education & Sport**, FIK UNNES Semarang, 28-29 April 2009, ISBN: 978-979-19764-0-4, Halaman 58-64.
  
13. Pengembangan Model Pengajaran Renang Berbasis Nilai-nilai Religius pada Mahasiswa FIK. **Jurnal Ilmiah Olahraga "MAJORA"**, FIK UNY Yogyakarta, Vol. 14, Nomor 1, April 2008, Tahun. XIV, ISSN: 0853-2273, Halaman 115-138.
  
14. Menciptakan Nilai Kebahagiaan dalam Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. **Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan** Volume 4, Nomor 2, Agustus 2005, halaman 413-426.
  
15. Meneguhkan Kembali Nilai-nilai Agama dalam Olahraga dan Pendidikan Jasmani. **Majalah Olahraga (Majora) FIK UNY**, Volume 11, Desember 2005, Th.XI.No.3, halaman 413-426.
  
16. Memperbaiki Proses Pembelajaran Renang Gaya Bebas (Crawl Style) melalui Pendekatan Gaya Mengajar Resiprokal. **Jurnal Dwija Wacana FKIP UNS (Terakreditasi)** Jilid 7, nomor 2, November 2006 Hal 117–127.

Yogyakarta, 5 Oktober 2015  
Yang menyatakan

Ermawan Susanto, M.Pd.  
NIP 19780702 200212 1 004

## BIODATA ANGGOTA PENELITIAN

- a. Nama lengkap dan gelar : Drs.AM. Bandi Utama, M.Pd.  
b. Pangkat/Golongan/NIP : Lektor Kepala/IVa / 19600410 198903 1 002  
c. Tempat & Tanggal Lahir : Sleman, 10 April 1960  
d. Bidang Keahlian : Penjas & Tenis Meja  
e. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
f. Alamat dan Telepon/Fax : Jl. Kolombo 1 Yogyakarta (0274) 513092  
g. Alamat Rumah : Gondanglegi Hargobinangun Pakem Sleman  
h. HP : 08122756103  
i. E-mail : [bandiutama@uny.ac.id](mailto:bandiutama@uny.ac.id)  
j. Pendidikan :  
▪ Magister Pendidikan (M.Pd.) bidang Pendidikan Olahraga UNJ Jakarta, Lulus Tahun 1998.  
▪ Sarjana Pendidikan (Drs.) bidang Olahraga UNY Yogyakarta, Lulus Tahun 1988.  
k. Pekerjaan:  
Dosen Pengajar Renang di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi FIK UNY.

### l. Pengalaman Penelitian (lima tahun terakhir)

1. *Peningkatan Pembelajaran Dasar Gerak Renang Melalui Pendekatan Bermain Mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY. Dibiayai Dana DIK FIK. Penelitian Mandiri Kelompok.* Yogyakarta. 2010. Ketua penelitian.
2. *Tingkat Kebugaran Jasmani siswa SLTP se-DIY. Dibiayai Dana DIK FIK. Penelitian Mandiri.* Yogyakarta. 2003.
3. *The Drive Stroke in Table Tennis. Dibiayai Dana DIK FIK. Penelitian Mandiri.* Yogyakarta. 2004.
4. *Pengembangan Model Pembelajaran Renang Berbasis Nilai-nilai Moral Religius Mahasiswa FIK UNY. Dibiayai Dana DIPA UNY. Penelitian Mandiri Kelompok.* Yogyakarta. 2008. Ketua penelitian.
5. *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Kesehatan Sekolah bagi Mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY. Dibiayai Dana Research Grant I-MHERE World Bank 2009. Penelitian Mandiri.* Yogyakarta. 2008. Anggota penelitian.

6. *Faktor-faktor Penghambat Kelulusan Mahasiswa pada Matakuliah Renang.* Dibiayai Dana DIK FIK. **Penelitian Kelompok.** Yogyakarta. 2007. Ketua penelitian.
7. *Peningkatan Hasil Belajar Renang Gaya Crawl melalui Multi-Stroke Method dan Flipper-Float Method.* Dibiayai Dana DIK FIK. **Penelitian Kelompok.** Yogyakarta. 2008. Ketua penelitian.
8. *Efektifitas Pembelajaran Renang Gaya Crawl Anak Usia 5-7 Tahun.* Dibiayai Dana DIK FIK. **Penelitian Kelompok.** Yogyakarta. 2006. Anggota penelitian.

m. Daftar Publikasi yang Relevan dengan proposal penelitian:

1. Sarana Bermain di Taman Kanak-kanak Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Majalah Olahraga FIK UNY, tahun 2001.*
2. Service merupakan Serangan Pertama dan Utama Dalam Permainan Tennis Meja. *Jurnal Majalah Olahraga FIK UNY, tahun 2003.*
3. Pilihan untuk Diajarkan Terlebih Dahulu Antara Berenang Gaya Crawl dengan Gaya Dada bagi Mahasiswa. *Proceeding Semornas UNY tahun 2007.*
4. Pembelajaran Aquatik Prasekolah. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia FIK UNY tahun 2005.*
5. Faktor-faktor Penghambat Kelulusan Mahasiswa pada Matakuliah Renang. *Jurnal Majalah Ilmiah Olahraga FIK UNY tahun 2008.*
6. Pengembangan Model Pembelajaran Renang Berbasis Nilai-nilai Moral Religius Mahasiswa FIK UNY. *Jurnal Majalah Ilmiah Olahraga FIK UNY tahun 2009.*

Yogyakarta, 4 Oktober 2015  
Yang menyatakan,

Drs. AM. Bandi Utama, M.Pd.  
NIP 19600410 198903 1 002